Tot.303

读游戏：质量效应3 结局加长版DLC详解

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



– 暑期特刊 精彩176页 –

2012暑期游戏补习班

上半年游戏之

研究秘技大集合

暑期购机宝典

PS3 3D显示器

导购入门

特别企划

那些年 我们一起度过的暑假

前线狙击

冤罪杀机

火影忍者 疾风传

终极忍者风暴3

大神 绝景版

初音未来 女歌手计划 f

魔法工厂4

– 漏网之娱 –

迷你攻略大集合

Kinect冲锋｜御姐武戏Z 神乐

牧场物语 起始的大陆

天旋地转｜魔法奇境大冒险｜我的世界

女神异闻录 Persona 2 罚

– 电玩百科 –

迷你特企总动员

UCG众编各显神通

八大迷你特企内容五花八门

让你看个过瘾

攻略透解

极度混乱

特快专递

生化危机6 DEMO详尽分析

本期赠品

Gamehalo DVD+

大神 绝景版 精美海报

生化危机6 DEMO演示 Gamehalo

2012年上半年十大游戏金曲

VITA命 小骷髅大冒险/KITTY少女卖萌秀

新作影像 行尸走肉｜刺客信条III｜无间龙头

死或生5｜变形金刚 赛博坦的陨落｜PS全明星大乱斗

2012.8A

定价：RMB 18.00

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

研究中心

超凡蜘蛛侠

女神异闻录 Persona 4 黄金版

口袋妖怪 黑・白2

更多，请… 75159.blog.163.com

本书历史期刊
以及其他PDF杂志
请访问：
http://73139.blog.163.com

免责声明：本站所有杂志源自网络收集，版权归原创作者或原公司所有，本站不承担任何法律责任和连带责任。
如果本站发布的资源已经涉及到您的版权，请速与本站管理员联系，本站承诺在24小时之内删除。



更多，访问：73139.blog.163.com

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



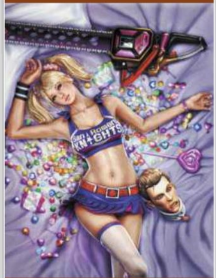
2012暑期游戏补习班 —— 3
2012暑期购机指南 —— 23
实用至上主义 —— 28
——2012上半年游戏之研究秘技大集合
特别企划 那些年，我们一起度过的暑假 —— 51

漏网之娱 迷你攻略大集合

我的世界	34	牧场物语 起始的大陆	42
天旋地转	36	御姐武戏 Z 神乐	44
魔法奇境大冒险	38	Kinect 冲锋	48
女神异闻录 Persona 2 罚	40		

电玩百科 迷你特企总动员

玩具厂任天堂！——进入游戏业之前的任天堂玩具产品大搜罗 64
名制作人和他们的启迪电影 66
虐心！——容易在最后关头放弃的游戏 68
Bioware 两大主打系列周边大搜罗 71
让你的生活更来福！——给 X360 玩家的实用小贴士 74
荣誉的勋章——世界知名特种部队巡礼 76
令人心动的游戏限定版 78
E3 2012 游记补充版 80



总第303期 8A

COVER STAFF
封面用图：《链锯甜心》
封面设计：一刀

©KADOKAWA GAMES

PS电玩大本营 —— 51
排行榜 —— 52
黄金眼 —— 72
游戏情报站 —— 76
前线狙击 —— 78

游戏情报站要闻

SCE 斥资 3.8 亿美元正式进入云游戏领域 88
玩家合伙出资打造廉价新主机 Ouya 88
千万美元打造《光环 4》真人短片系列 90
X720 力推合约机？售价将低至 99 美元？ 90

前线狙击

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	93	魔法工厂 4	100
冤罪杀机	94	大神 绝景版	102
初音未来 女歌手计划 f	98		

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P94 前线狙击



读编交流 EDITOR & READER

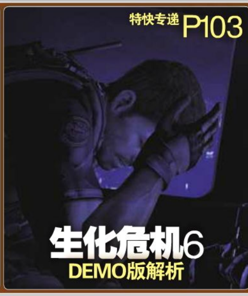


实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P130



特快专递 P103



特快专递 —— 103
3DS应援团 —— 106
VITA命 —— 108
研究中心 —— 110
攻略透解 —— 130
软硬兼施SP —— 139

攻略透解

极度混乱 130

特快专递

生化危机 6 DEMO 103

研究中心

超凡蜘蛛侠 110
口袋妖怪 黑・白 2 114
女神异闻录 Persona 4 黄金版 121

天下聚会 —— 163
读编往来 —— 166
小编寄语 —— 172
发售表 —— 174
游风艺苑 —— 176

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

P156 读游戏



游戏文化 GAME & CULTURE

P142 特别企划



特别企划 —— 142
猎人训练营 —— 149
风林火山VS —— 150
自由谈 —— 152
多边共享 —— 154
读游戏 —— 156
人生赢家 —— 159
魅女秀 —— 162

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

跨界计划 光盘
魔法工厂 4 100
牧场物语 起始的大陆 42
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神 87

NDS

口袋妖怪 黑・白 2 114

PS3

.hack// 世界的另一端 混合包 光盘
PS 全明星大乱斗 光盘
变形金刚 赛博坦的陨落 光盘
彩虹之月 光盘
刺客信条Ⅲ 光盘
大神 绝景版 102
古墓丽影 光盘
黑暗血统Ⅱ 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 93 光盘
极度混乱 86 130
极限竞速 4 光盘
龙珠 Z 天下第一武道大会 高清收藏版 光盘
马克斯・佩恩 3 光盘
魔法奇境大冒险 38
女神异闻录 4 午夜竞技场 光盘
生化危机 6 光盘
死或生 5 光盘
天旋地转 36
无间龙头 光盘
行 收藏版 光盘
行尸走肉 光盘
勇敢传说 87
冤罪杀机 94
中土守卫者 光盘
综合格斗 猛攻 87

PSP

女神异闻录 Persona 2 罚 40

PSV

PS 全明星大乱斗 光盘
初音未来 女歌手计划 f 98
和 Hello Kitty 一起砖块冲击 V 光盘
女神异闻录 Persona 4 黄金版 121
小骷髅 86 光盘

Wii

零 真红之蝶 86

Wii U

刺客信条Ⅲ 光盘
黑暗血统Ⅱ 光盘

X360

Kinect 冲锋 48
变形金刚 赛博坦的陨落 光盘
超凡蜘蛛侠 110
刺客信条Ⅲ 光盘
地下城与勇士 LIVE 赫顿玛尔之秋 87
洞穴探险 87
古墓丽影 光盘
黑暗血统Ⅱ 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 93 光盘
极度混乱 86 130
极限竞速 4 光盘
龙珠 Z 天下第一武道大会 高清收藏版 光盘
马克斯・佩恩 3 光盘
迷你忍者大冒险 87
女神异闻录 4 午夜竞技场 光盘
生化危机 6 103 光盘
死或生 5 光盘
天旋地转 36
我的世界 34
无间龙头 光盘
行尸走肉 光盘
勇敢传说 87
御姐武戏 Z 神乐 44
冤罪杀机 94
中土守卫者 光盘
综合格斗 猛攻 87

Gamehalo

本期光盘精选内容







游戏试玩
过去的丧尸简直弱爆了
生化危机6
试玩DEMO演示

Vita命
怀中抱妹杀
小骷髅大冒险
KITTY少女卖萌秀
和Hello Kitty一起砖块冲击V

特别收录
2012年上半年
十大游戏金曲

新作影像集锦
行尸走肉
变形金刚 赛博坦的陨落
无间龙头
彩虹之月
PS全明星大乱斗
女神异闻录4 午夜竞技场
马克斯・佩恩3（新DLC）
中土守卫者
极限竞速4（新DLC）
死或生5
黑暗血统Ⅱ
刺客信条Ⅲ
跨界计划
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3
行 收藏版
.hack//世界的另一端 混合包
古墓丽影
龙珠Z 天下第一武道大会 高清收藏版

电影前线
守护者的崛起 | 铁拳
杰克・理查尔 | 艾匹克

ENDING SONG
电影 泰迪熊 主题曲MV

本期光盘特别附赠
UCG302游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/2Og28OfAYkc/
密码:DYBX55MF77

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①极度混乱	SEGA②	动作③
④多机种	Max Anarchy⑤	日版⑥
	2012年7月5日 ⑦1人 ⑧	7600日元⑨
	对应机种为PS3和X360⑩	⑪对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏

编　　委：冯 健
王锐思
衣山川
宋 恺
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年8月1日
定　　价：人民币18.00元

更多，访问：73139.blog.163.com

文 UCG全体编辑　统筹 洛克　美编 一刀



大家好！时光飞逝，转眼间又到了暑期特刊，作为对上半年的总结，“暑期游戏补习班”自然是必不可少的内容。相信不少刚加入UCG这个大家庭的读者可能还不知道“暑期游戏补习班”是什么吧？“暑期游戏补习班”不同于春节合刊的年鉴，该栏目的目的是为了帮助各位玩家在暑期打机时能指定出一个更有效率的补习计划，因此本栏目的写作方式和年鉴也大不相同，所有信息都以描述游戏的特色为先，以便各位能找到自己心仪的游戏。

今年的“暑期游戏补习班”共收录了七大机种共72款游戏，内容格式与去年基本相同，不同的是，为了方便计划在暑期补完游戏的各位查找相关资料，我们在每个游戏的右下角增加“资料索引”部分，除了基本的“攻略透解”“特快专递”和“研究中心”外，“游戏进行时”“VITA命”“3DS应援团”这种特殊栏目也一并囊括，各位可以通过该内容了解到游戏在哪期杂志上制作过相关内容。

当然，希望大家记住——“小玩怡情，沉迷伤身”。在填坑的同时希望各位也要适当注意自己的身体健康，如果不小心落下一身病可就得不偿失了。游泳、吃完晚饭后散步都是不错的调节方式，最后祝大家在暑期玩得开心。

2012暑期游戏补习班

图例

灵魂能力V

日　多　典　竞

①

游戏原名 Soul Calibur V

游戏类型 格斗　厂商 NBGI

游戏人数 1～2人　发售日 2012年1月31日

对应玩家年龄 13岁以上　文：狼来了

黄金眼评分 27



③

适应玩家人群 ④

- 3D格斗游戏的初学者
- 热衷于网络对战的玩家
- 对人设或世界观感兴趣的人

平均游戏时间 ⑤

- 故事模式通关约需2小时
- 全成就/白金奖杯需40小时左右
- 网战奖杯/成就耗时视网络情况而定

游戏概要 ⑥

本作故事模式的表现力可以说是历代最高，大幅度强化的自创武将模式让玩家有更多的想象空间来DIY独一无二的武将造型，全新登场的角色也让人眼前一亮，进化后的对战系统变得更加照顾新手，而老玩家也能从即时防御等上级者向的系统中找到更多的对战乐趣，多元化的线下内容以及强大的网络模式让人深陷其中，难以自拔。付费DLC的内容也相当丰富。

最强的3D刀剑格斗游戏再临！



◀新主角剑盾姐弟——帕特洛克罗斯和琵拉，在本作中拥有不俗的实力。

新角色、新剧情、新系统！

⑦



▲高风险高回报的即时防御系统令对战变得更具技巧性。

特别提示 ⑧

为了让新玩家能更快地上手，本作对以往作品中“角色招式太多”、“指令复杂”等细节作出了调整，删除了一些缺乏实战意义的招式，大部分指令也经过简化，练习模式也更加人性化。

⑨ [资料索引] UCG：292、293、294、295、297；X360专辑：1…

①游戏的基本信息

包括本刊译名、原名、游戏类型、发行厂商、发售日、游戏人数、对应玩家年龄和UCG黄金眼评分等信息，其中发售日以该游戏不同版本中最早发售的版本为准，未做过黄金眼评分的游戏在该栏以“–”表示。

②游戏标签

描述游戏类型、概括作品的核心方向，以最直接、最基本的分类让玩家了解游戏的特色。标签图例的含义请参考下表。

③游戏封面

方便大家对照封面购买游戏，注意不同地区版本的封面设计可能存在差异。

④适应玩家人群

该游戏所适应的玩家群体，当然不在相应群体之列并不代表你不能对该作进行尝试，只是可能无法体会到100%的乐趣。

⑤平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素、完美游戏所需要的时间参考，通过这项各位能了解自己所要接触的游戏大概需要花费多少时间才能填完坑，从而更加合理地安排补习计划。

⑥游戏概要

关于游戏的基本特色的简短介绍，能够直观地了解到游戏的内容。

⑦游戏截图

两张具有代表性的游戏截图，并配有相应的图注讲解，图注中大都包含了与游戏相关的有用信息。下载游戏仅有一张游戏截图，并且未带图注。

⑧特别提示

提示内容没有特别的限定，简单来说就是玩过游戏的人给其他玩家的建议、提醒或忠告。

⑨资料索引

相当于游戏的资料指引，除了在《游戏机实用技术》上刊登的攻略、特快和研究外，《PS3专辑》、《X360专辑》等主机专门志亦有收录，在右下角没有标注的游戏则代表我们并未做过相关内容。

枪 枪战射击	多 多人联机	视 视觉系	暴 暴力表现	剧 剧情派	硬 硬派核心	成 成人向	日 正统日式	美 美式风味	爽 酣畅爽快
饭 FANS向	典 经典再续	车 赛车竞速	惊 恐怖惊悚	策 策略战术	萌 二次元萌	谜 动脑解谜	音 音乐主义	家 家庭休闲	竞 竞技对战

补习班游戏索引

X360

御姐武戏Z 神乐 4
巫师2 王国刺客 加强版 4
Kinect星球大战 4
Kinect冲锋 5
SEGA瑰宝合集 5
费兹大冒险 5
洞穴探险 5
特技摩托 进化 5
心灵杀手 美国恶梦 5
我的世界 5

PS3

海贼无双 6
机动战士高达UC 6
压倒性游戏 无限灵魂 6
星际战鹰 7
阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士 7
.hack//世界的另一端 混合包 7
行 7
曼陀罗 7

PSP

写真女友 8
幻想水浒传 编织百年之时 8
英杰传说 勇气双雄 8
光明之刃 9
黑豹2 如龙 阿修罗篇 9
第2次超级机器人大战Z 再世篇 9
产子救世录 9

PSV

圣洁传说R 10
仙境传说 奥德赛 10
重力异想世界 10
忍者龙剑传Σ PLUS 11
圣人协奏曲 陨星之献诗 11
潜龙谍影 高清合集 11
女神异闻录 Persona 4 黄金版 11

Wii

马里奥聚会9 12
零 真红之蝶 12
卡比20周年纪念版 12

NDS

口袋妖怪+信长的野望 13
名侦探柯南 过往的前奏曲 13
口袋妖怪 黑・白2 13

3DS

心灵相机 附身记事薄 14
迷宫的彼方 14
生化危机 启示录 14
新 Love Plus 15
最终幻想 剧场韵律 15
初音未来与未来之星 未来计划 15
新・光之神话 帕尔提娜之镜 15
王国之心3D 16
火焰之纹章 觉醒 16
真・三国无双 VS 16
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 16

PS3/X360

灵魂能力V 17
漆黑Ⅱ 17
大地王国 罪与罚 17
阿修罗之怒 18
火影忍者 疾风传 终极风暴 世代 18
质量效应3 18
街头霸王对铁拳 18
寂静岭 暴雨 19
生化危机 浣熊市行动 19
忍者龙剑传3 19
虐杀原型2 19
马克斯・佩恩3 20
龙之信条 20
幽灵行动 未来战士 20
链锯甜心 20
极度混乱 21
行尸走肉 21
VR战士5 最终决战 21
骷髅少女 21
横扫千机 21
SHANK 2 21
扭曲 21

更多，访问：73139.blog.163.com



持续不断的XBLA独占下载游戏攻势带来了多款令人难以拒绝的佳作，其中《特技摩托 进化》加入了支持四人对战的联机模式，玩家们可以在LIVE上约上一众好友上演“摩托群豪受难记”。独立游戏中的典范式杰作《我的世界》同样支持四人联机，而且这款游戏拥有无限的可能性，玩家们可以尽情发挥自己的想象力，在假期中建设一座属于自己的城堡。近期推出的《洞穴探险》则是联机合作和对战游戏中的顶尖作品，因为游在合作模式当中玩家的攻击能够伤害到队友，不好好地配合甚至会瞬间“灭团”。而游戏的对战模式节奏非常快又非常刺激，每个对战地图都各有特色，玩起来极其欢乐，而且支持单机四人游戏，最适合约上朋友们一起游戏。而对于那些喜欢独自享受游戏的玩家来说，这个暑假有一款游戏是必须要补上的，那就是角色扮演游戏《巫师2 王国刺客 加强版》。这款游戏由PC平台上移植而来，超高的游戏素质和精彩绝伦的故事让人在游戏过程中难以自拔，更重要的是，这款游戏有繁体中文版！突破了语言障碍，再也没有任何事情可以阻止玩家们去尽情享受这款佳作了。

御姐武戏Z 神乐

日 暴 成 视

游戏原名 お姉チャンバラZ ~カグラ~

游戏类型 格斗　厂商 D3 Publisher

游戏人数 1~2人　发售日 2012年1月19日

对应玩家年龄 18岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 21



适应玩家人群

●喜欢性感游戏美女的玩家。
●暴力游戏或丧尸文化爱好者。
●3D动作游戏玩家。

平均游戏时间

●故事模式通关约4小时
●全成就用时约20小时
●是否使用BUG技会影响通关及圆满的时间

游戏概要

华丽丽的御姐砍丧尸游戏又回来了，这次游戏在画面、手感上都有长足的进步，称得上是一款不错的3D动作游戏，尤其是在上半年此类游戏普遍表现不佳的大环境下。众多成人要素令对应玩家年龄被划定为18岁以上，泽城美雪的配音也为两姐妹的魅力增色不少。游戏流程不长，但要素丰富，不仅打起来爽快，而且耐玩度有保证。游戏有丰富的DLC内容，让你的御姐更加动人。

很黄很暴力，链锯甜心远未够班！



◀购买DLC之后可以使用前作的主人公姐妹，招式技巧完全不同，而且有专用的故事模式。

性感御姐杀出尸山血海



▲完成游戏中的挑战不仅可以解开成就，而且能获得大量服饰，不过全挑战达成可不容易。

特别提示

游戏在升级前有不少实用的BUG技，活用这些技巧可以令游戏完美的时间大幅缩短。不过相对的如果不想升级的话就不能在线进行游戏，因此请自行斟酌是否使用这些BUG。

[资料索引]X360专辑：18

巫师2 王国刺客 加强版

美 暴 成 剧

游戏原名 The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition

游戏类型 角色扮演　厂商 NBGI

游戏人数 1人　发售日 2012年4月17日

对应玩家年龄 17岁以上　文：铃

黄金眼评分 27



适应玩家人群

●对魔法奇幻类型主题感兴趣的人
●乐于尝试硬派战斗风格的玩家
●因语言障碍远离美式RPG的人

平均游戏时间

●完成两条不同路线50小时起
●做完所有分支另需25小时
●竞技场和暗黑难度攻破至少还要30小时

游戏概要

经历了魔法与手术改造的狩魔猎人以杀死魔物的方式来获取赏金，即使为了一己私利肆意违背约定，也没人能奈何他们。而被称作“白狼”的杰洛特，是狩魔猎人中能力极为优秀的佼佼者。本作的动作要素有着举足轻重的地位，法印和陷阱系统增强了战斗的策略性，何时喝药水或涂剑油也很有讲究。主线部分有两条主要路线可选，分支任务数量不多但都很精彩。

追寻弑王者的下落，拼接自己的过去



◀分支任务的信息量和回报都很丰厚，超多的对话与行动的自由选择也是本作的一大特色。

能够伸张正义，亦可背信弃义



▲不少剧情以动画的方式来表现，使得乱序的回忆表现更为流畅，残忍与血腥度也毫不逊色。

特别提示

本作关乎剧情细节的抉择点数不胜数，但存档位却极为有限，要想节约时间，必须将这些档位留给影响到剧情大体走向的关键抉择点。游戏没有道德值的设定，但好人总会有好报的。

[资料索引]UCG：298、299；X360专辑：18

Kinect星球大战

美 饭 家

游戏原名 Kinect：Star Wars

游戏类型 动作　厂商 LucasArts

游戏人数 1~2人　发售日 2012年4月3日

对应玩家年龄 13岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 19



适应玩家人群

●星战爱好者。
●喜欢迎难而上的玩家。
●喜欢大场面游戏的人。

平均游戏时间

●故事模式通关约3小时
●全成就用时15小时以上
●全成就对玩家技巧有较高要求

游戏概要

本作称得上是体感大片，游戏的故事模式虽然不长，但过程精彩。而故事模式只是游戏的一个小部分，除此之外还有竞速、对决、龙戈兽、跳舞等玩法，称得上是为星战迷准备的体感盛宴。每个模式的玩法都不一样，从中也能看出制作组的诚意。最激动人心的是在命运对决中与达斯·维达来一场光剑对决，让玩家过一把绝地武士瘾，不过难度可不低哦！

有Kinect在，原力便与你同在！



◀游戏中每个模式都有一些隐藏要素等着你来解锁，不过难度都不大，任何人都能轻松搞定。

为星战迷准备的体感大餐！



▲跳舞模式算是游戏的一大噱头，看着那些熟悉的角色翩翩起舞，不知FANS们是喷饭还是喷血呢？

特别提示

游戏进行中请不要随意切换玩家角色，或让家人在镜头前走动，否则有可能出现BUG导致部分内容无法解锁，跳舞模式中尤其如此。解决办法是重玩一次。

[资料索引]UCG：297

更多，访问：73139.blog.163.com

Kinect冲锋

美 家 多 饭

黄金眼评分 24



游戏原名	Kinect Rush:A Disney Pixar Adventure
游戏类型	动作
厂商	Microsoft
游戏人数	1~2人
发售日	2012年3月20日
对应玩家年龄	全年龄

文：纱迦

适应玩家人群

- 皮克斯电影的粉丝。
- 想和老人小孩同乐的人。
- 想一边健身一边拿成就的人。

平均游戏时间

- 每个世界平均耗时 6 分钟
- 完成一部作品约需 3 小时
- 全成就时间 12 小时左右

游戏概要

本作可以称得上是去年《Kinect 迪士尼乐园》的续作，只不过舞台变成了皮克斯的 5 部经典作品，它们分别是《汽车总动员》、《飞屋环游记》、《小鼠大厨》、《超人特攻队》、《玩具总动员》。每部作品收录了三个关卡，虽然很快就能打完，但随着玩家分数的累计可以开启新的要素，从而进入之前无法进入的地方。游戏难度不大，非常适合全家人同乐。

化身为诸多皮克斯明星在全新舞台中冒险



◀游戏开始时系统会自动扫描玩家形象，然后将其变为适合 5 部作品的造型。

沉浸在皮克斯的幻想世界中吧！

特别提示

每个关卡起码要玩上 5 遍才能拿到全成就（《汽车总动员》只需 4 遍），不过因为每遍都有新要素，所以打起来也不会觉得枯燥乏味，不会让玩家感到单调重复。



▲收集齐每关的4个硬币后，便可以扮演原作明星来体验一把。登场角色的配音全部是原声哦！

[资料索引]X360专辑：18

SEGA瑰宝合集

多 典 下载游戏

游戏原名	Sega Vintage Collection
游戏类型	合集
厂商	SEGA
游戏人数	1~2 人
发售日	2012年5月23日
对应玩家年龄	全年龄

文：纱迦



游戏概要

善炒冷饭的 SEGA 从今年开始再次将自己的经典游戏往高清平台搬，目前已经推出 4 作。前两作《Alex Kidd & Co.》和《Monster World》为 PS3/X360 共有，后两作《战斧合集》和《怒之铁拳合集》为 X360 独占。瑰宝系列和过去一样，支持随时存档，不过增加机体筐体界面，并可自由选择游戏版本，收藏度大增。

特别提示

X360 独占的《战斧合集》和《怒之铁拳合集》均对应 400 点成就，而且过去 MD 版的秘技全部可用，是不折不扣的成就神作。老玩家和成就犯值得收藏。

费兹大冒险

视 谜 下载游戏

游戏原名	Fez
游戏类型	平台动作
厂商	Microsoft
游戏人数	1 人
发售日	2012年4月13日
对应玩家年龄	全年龄

文：纱迦



游戏概要

本作由加拿大的 Polytron Corporation 历时 5 年开发，甫一推出便广受世界媒体好评。本作采用高清点阵风格，既不失怀旧气息，又很好地表现出高清平台的魅力。游戏的世界由四个 2D 平面组成，玩家需要不断转换角度来解谜，完全打破了传统游戏法则。虽然是点阵构图，但细节刻画得非常到位，一看便是用心制作的游戏，值得向所有人推荐。

特别提示

本作既没有传统意义上的杂兵，也没有 BOSS 战的设定，玩家只需沉浸在 Fez 的世界中专心解谜即可。不过从高处落下时，还是有可能摔死的。

洞穴探险

多 硬 下载游戏

游戏原名	Spelunky
游戏类型	平台动作
厂商	Independent
游戏人数	1~4 人
发售日	2012年7月4日
对应玩家年龄	12 岁以上

文：稀饭



游戏概要

这恐怕是 X360 平台上最难的游戏之一，玩家在游戏中遭遇到的洞穴都是随机组成的，不能背版，角色生命值只有 4 点，而且越到后期各种秒杀玩家的机关便越多，加上场景中各种突发情况，想要活着通关游戏，光有技术还不够，运气也不可缺。更令人发指的是，只要角色死了立刻要从第一关重新开始。本作还有单机四人对战内容，玩法刺激有趣。

特别提示

游戏的冒险模式同样支持最大四人合作，但极其讲究配合，因为玩家的所有攻击判定都对同伴有效，一个不小心就会误杀自己人，甚至互相拖累。

特技摩托 进化

硬 暴 下载游戏

游戏原名	Trials Evolution
游戏类型	竞速
厂商	Microsoft
游戏人数	1~4 人
发售日	2012年4月18日
对应玩家年龄	10 岁以上

文：华尔兹



游戏概要

本作玩起来的第一个感觉是让人觉得自己是在受虐待，虽然操作极为简单，但游戏对于摩托落地时的平衡掌握要求很高，一个不小心就会摔狗吃屎或翻车，连一个小斜坡都可以为玩家制造麻烦。比起前作，本作在场景设计上更为大气而富有想象力，最高难度关卡的挑战性也有所下降，但同样会令人越挫越勇，成功战胜高难度赛道的成就感无可比拟。

特别提示

本作的赛道检查点非常多，玩家在前期熟悉赛道时可以不必在意翻车，通过不断地快速尝试，熟悉赛道中的所有难点，再重新挑战时便能得心应手。

心灵杀手 美国噩梦

剧 饭 下载游戏

游戏原名	Alan Wake: American Nightmare
游戏类型	动作冒险
厂商	Microsoft
游戏人数	1 人
发售日	2012年2月22日
对应玩家年龄	13 岁以上

文：纱迦



游戏概要

本作是并不是《心灵杀手》的剧情 DLC，而是单独的一个游戏。本作剧情主打穿越和轮回，也是由于这个原因，游戏的主线流程是由三干几乎一模一样的三段流程构成的，不过三段流程细节和结果上有比较大的差别，所以游玩过程中玩家并不感到枯燥。游戏中搭载的生存模式十分火爆，玩家需要在固定的场景中寻找装备补给以抵挡敌人的进攻。

特别提示

本作中收集手稿可以换取强力武器，但是并不是需要手稿数量多的武器就一定比需要手稿数量少的武器强，比如最早能换到的微冲实用性就很高。

我的世界

美 家 下载游戏

游戏原名	Minecraft
游戏类型	动作冒险
厂商	Mojang
游戏人数	1~4 人
发售日	2012年5月9日
对应玩家年龄	10 岁以上

文：稀饭



游戏概要

本作是独特的“沙箱型”游戏，不设游戏目的，没有真正意义上的结局，整个世界由一个个点阵式的方块组成，玩家可以通过开采构成世界的材料来建筑自己的房屋、农田和等城堡等所有玩家自己能够想象出的东西。和 PC 平台的版本不一样，本作当中有内置的游戏合成列表，并且只有生存模式，但玩家可以通过新加入的教学关卡更好地熟悉游戏玩法。

特别提示

建议刚刚开始游戏的玩家选择“和平”难度，避免在夜晚时遇到怪物刷新。等手上的资源和装备都已经齐备后，可选择用简单或更高难度进行游戏。

更多，访问：73139.blog.163.com



和往年一样，2012年依然是PS3独占游戏全面爆发的一年。

特别对于喜爱动漫改编游戏的日式玩家来说上半年堪称是最幸福的一段时光，在年初便有《海贼无双》这种动漫改编的超大作开路，本作是光荣和NBGI合作推出的游戏，并忠实还原了原作中的大部分场景，丰富的收集要素也显得厂商诚意十足。《星际战鹰》则是一款非常适合美式游戏爱好者的作品，游戏在打枪的基础上融入塔防和策略要素，玩家需要修建设施取得武器和载具，收集裂缝能源，抵御流放者的攻击，这样的进行方式使得游戏的战略性极高。而且经过优化的网战让国内玩家也能享受到流畅线上游戏体验。而不喜欢打打杀杀的朋友也有《阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士》这种治愈系作品。

值得一提的是，上半年中PSN下载游戏也有不俗表现，《行》和《曼陀罗》两款游戏极具艺术气息，独特的风格很容易让玩家陶醉其中，几小时的美妙体验绝对让你感到物超所值。

海贼无双

日 多 爽 饭

游戏原名	ワンピ－ス 海賊无双
游戏类型	动作
厂商	NBGI
游戏人数	1~2人
发售日	2012年3月1日
对应玩家年龄	12岁以上

黄金眼评分 24

文：洛克



适应玩家人群
- 喜爱原作的动漫爱好者
- 对无双类游戏情有独钟的玩家

平均游戏时间
- 打通主线故事模式需6小时以上
- 打通全部支线剧本需15小时以上
- 白金时间依人品而定

游戏概要

作为当今《少年jump》中最受欢迎的热血漫画，虽然《海贼王》从连载至今已推出过数款游戏，但还是首次无双化。游戏的内容十分厚道，光故事模式就包含了路飞出海到顶上大战争的全部内容，此外还有支线剧本和挑战模式，以硬币为核心的收集要素也颇为丰富，可谓诚意十足。值得一提的是，虽然游戏支持本地联机合作，但线上的双人模式才是精髓所在。

爽快至极的战斗令人欲罢不能！



◀虽然游戏的可操作角色较少，但每名角色都有各自的特点，13名角色使用起来绝无重复感。

海贼王，我当定了！



▲游戏将原作中的大量情节忠实还原，配合PS3的机能，对剧情的渲染达到了前所未有的高度。

特别提示

本作的白金难度不高，而且在购入DLC关卡的情况下还能使难度再次下降。不过刷硬币的奖杯非常考验人品，在运气不好的情况下可能花费数十小时也无法凑齐全部硬币。

[资料索引]UCG：295；PS3专辑：18

机动战士高达UC

日 饭 剧

游戏原名	机动战士ガンダムUC
游戏类型	动作
厂商	NBGI
游戏人数	1人
发售日	2012年3月8日
对应玩家年龄	12岁以上

黄金眼评分 －

文：宇宙人



适应玩家人群
- “《高达》系列”爱好者
- 对原作有所认识的玩家

平均游戏时间
- 纯粹体验一遍游戏约8小时左右
- 白金时间约25小时
- 挑战高难度游戏至少要花费30小时。

游戏概要

本作是由福井晴敏的小说以及同名动画《机动战士高达UC》改编的游戏。游戏的故事中收录了原作第一章“独角兽之日”到第三章“拉普拉斯的亡灵”的内容，玩家可以体验从袭击“工业7号”到突入大气层等原作中波澜壮阔的战争。Cast模式中以多个角色为视点来进行故事，能够扮演玛莉妲等反派角色，从另一个角度另一个身分来体验本作。

燃烧象征希望的钢之魂吧！



◀可能是动画进度的原因，本作收录的章节并不多，但穿插在其中的动画过场也是诚意满满。

亲身体验高达的最新篇章



▲不止独角兽，连刹帝利等敌方机体都能驾驶一番，相信喜欢这些机体的玩家也不少吧。

特别提示

本作除了“《高达》系列”粉丝不容错过之外，游戏的白金时间虽然并不算短，但对难度要求不高，全程调成Easy难度来玩也可以拿到白金，喜欢白金的玩家不妨尝试一下。

——

压倒性游戏 无限灵魂

日 饭 萌

游戏原名	圧倒的游戏 ムゲンソウルズ
游戏类型	角色扮演
厂商	Compile Heart
游戏人数	1人
发售日	2012年3月22日
对应玩家年龄	17岁以上

黄金眼评分 －

文：洛克



适应玩家人群
- 喜欢萌系角色的玩家
- 不抵触无脑刷到死的玩家
- 愿意购买追加DLC的玩家

平均游戏时间
- 一周目故事模式需15小时以上
- 多周目后日谈需20小时以上
- 白金时间400小时以上

游戏概要

本作是“地雷厂”Compile Heart又一款宅向作品，和《超次元游戏 海王星》一样，本作的素质属于中下水准，游戏中还存在不少BUG。不过在游戏中登场角色都非常“萌”，并凭借独有的“萌杀”系统吸引宅系玩家的注意。不过本作因为要重复刷101种香波，至少要花费400小时才能白金，因此建议白金饭慎重地选择是否购买。

这个世界中，只有绝对神修修才是绝对的！



◀在真结局通关之后，玩家所要做的就是重复地刷，刷，刷！

这个世界全都是我的



▲虽然游戏的固有角色相比泛用角色萌，但培养提升能力600%的泛用角色远比固有角色容易。

特别提示

本作的白金难度不高，但是玩家要花大量时间刷香波，如果购入了最强武器和50万Gup的DLC可以节约50小时的时间，且通过刷DLC的炼舞任务可以快速、稳定地得到特定香波。

[资料索引]PS3专辑：19

更多，访问：73139.blog.163.com

星际战鹰

美 枪 多 竞

游戏原名 Starhawk

游戏类型 动作射击　厂商 SCE

游戏人数 1~32人　发售日 2012年5月8日

对应玩家年龄 13岁以上　文：铃

黄金眼评分 24



适应玩家人群
- 喜欢打多人对抗的玩家
- 能够适应塔防和战略要素的玩家
- 钟爱驾驶大型兵器的孤狼们

平均游戏时间
- 完成故事模式需要7小时
- 将载具、技能等吃透35小时起
- 从小卒到终结者需要60小时

游戏概要

修建设施取得武器和载具，收集裂缝能源，抵御流放者的攻击，这样的进行方式使得游戏颇具战略与塔防色彩。线上模式是《星际战鹰》的侧重点所在。多人模式地图大，场景多，载具丰富，战术灵活，强调团队协作，每人都可以在战场上找到一席之地。线上服务器的表现相当不错，绝大部分的房间都具有三格以上信号（四格为最佳），确保了网战的流畅。

摩托、战车、坦克、飞鹰任君选择



◀故事模式中的空战可以看作是驾驶飞鹰的教学战斗，以便日后在多人模式中大开杀戒。

修房子和冲锋陷阵同样重要



▲多人模式中，步兵流单枪匹马干掉大载具，或同时击杀数个敌人时获得的经验十分可观。

特别提示

战场虽大，但每位玩家都能发挥出不小的作用，无论是选择当爱修房子的建筑工，还是准备坐上摩托拿起火箭筒直奔敌人基地，只要搭配了相对合适的技能，你的打法一定能够自成一派。

[资料索引]UCG：300；PS3专辑：19

阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士

日 萌 饭 音

游戏原名 アーシャのアトリエ~黄昏の大地の炼金术士~

游戏类型 角色扮演　厂商 Gust

游戏人数 1人　发售日 2012年6月28日

对应玩家年龄 13岁以上　文：八重樱

黄金眼评分 –



适应玩家人群
- 调合深度重度患者
- 对美少女人设没有抵抗力的人
- 喜欢治愈系作品的玩家

平均游戏时间
- 流程通关约15小时
- 全成就或白金奖杯约20小时

游戏概要

在结束了“《艾兰德的炼金术士》系列”之后，Gust将时间推移到黄昏时代，诞生了全新作品《阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士》。人设不再是岸田MEL，而是换成了不太有名的“左”，为符合时代设定，游戏画面呈现出质朴的色彩。系列传统的“成本回合制”设定进一步强化，引入了“位置关系”和“距离”的概念，令战斗的乐趣变得更为丰富。本作中文版将于8月发售。

在亲情驱使下展开的冒险之旅



◀在多个地方均可以进行调合，充分享受调合所带来的乐趣，合成高品质的成品吧！

黄昏时代的炼金物语！



▲本作的故事围绕着炼金术士阿希娅寻找失踪妹妹的主线而展开，主线与回忆穿插进行。

特别提示

本作将于今年8月推出中文版，这也是“《工作室》系列”史上首款官方汉化的游戏。由于改善了3D建模，画面精细程度都得到进一步强化，游戏难度也有所降低，适合新手入门。

—

.hack//世界的另一端 混合包

日 饭 典 竞

游戏原名 ドットハック セカイの向こうに+Versus Hybrid Pack

游戏类型 动作　厂商 NBGI

游戏人数 1~2人　发售日 2012年6月28日

对应玩家年龄 12岁以上　文：金馆长

黄金眼评分 –



适应玩家人群
- 原作的忠实粉丝
- 追求奖杯的玩家

平均游戏时间
- 通关流程约8~10小时
- 刻意追求的话，白金奖杯仅仅需要10小时

游戏概要

本作是一款同捆《.hack》蓝光动画推出的游戏。虽然可使用角色几乎横跨系列所有作品，但是角色数量较少，也让本作的可玩性收到了一定影响。游戏的战斗系统和师出同门的“《火影忍者 终极风暴》系列”别无二致，而且AI比较低下，重复一套连招就可以直接屈死，不过值得肯定的是手感、画面效果以及必杀技演出效果都不错。同捆的蓝光动画很精彩，对于系列玩家来说吸引力十足。

跨越虚拟与现实，跨越时代的激烈战斗



◀虽然和“《火影忍者 终极风暴》系列”战斗系统很像，但是战斗时的挑战性远远不及前者。

原作忠实粉丝热泪盈眶



▲游戏中可使用角色虽然不多，但是能用到OVA动画中的角色还是很令人欣喜的。

特别提示

对付大部分NPC对手都有一个赖招可以利用：冲刺把对方打出硬直之后普通攻击追击两下挑空，然后在发动QTE追击，一次可以打掉对手大量体力，而且NPC还基本不会回避必杀技。

—

行

日 视　下载游戏

游戏原名 Journey

游戏类型 动作冒险　厂商 SCE

游戏人数 1人　发售日 2012年3月13日

对应玩家年龄 全年龄　文：狼来了



游戏概要

本作的画面素质颇高，简洁却极富特色的风格让许多玩家陶醉其中。故事讲述了由玩家扮演的行者，一路翻山越岭并躲避未知敌人的袭击，最终抵达灵峰的朝圣之旅。只要连接上PSN，那么在旅途中，玩家就会偶遇其他玩家并与之一齐同行。游戏所蕴含的情感冲击力让人震惊，在短短的流程里，玩家将全然融入到这段心灵之旅，并体会到一份熟悉，却又独特的心路历程。

特别提示

每取得一个发光符号，行者围巾就会变长一些，围巾的长度关系到滞空时间，围巾越长，飞跃时间也越长，个别发光符号的取得对围巾长度有要求。

[资料索引]UCG：295；PS3专辑：18

曼陀罗

视 剧　下载游戏

游戏原名 DATURA

游戏类型 动作冒险　厂商 SCE

游戏人数 1人　发售日 2012年5月8日

对应玩家年龄 13岁以上　文：胜负师



游戏概要

本作与不少PSN独占的下载游戏一样，更注重交互体验和艺术性，并不强调操作技巧，整体感觉颇为另类。游戏的剧情晦涩难懂，主题表现抽象，如同曼陀罗的花语“不可预知的死亡与爱”，主角便是在现实与虚幻中穿梭，在生死间轮回，反复呈现支离破碎的记忆碎片，要由玩家自己去组建故事。两小时的奇幻之旅如同是在欣赏一部文艺片，向文艺范儿玩家诚意推荐。

特别提示

本作虽然有善恶抉择系统，但怎么选都不会对流程产生太大的影响（有一处与奖杯相关），通关时所看到的人或动物会因选择而不同，二周目时可以好好观察一下。

更多，访问：73139.blog.163.com



虽然PSP已经发售了数年，但从2012年上半年的游戏阵容来看，PSP一点都不像是一部将要进入末期的掌机，反而因为数款大作的发售使得主机的生命线得以延续。在日本市场一直保持着稳定的周销量，而在中国市场，PSP更是学生党不可缺少的一部主机，大部分玩家在无法长时间接触电脑等设备时都会选择用PSP观看最新的动画，或是玩一些可以随拿随放的小游戏。不过在时间充裕的暑期不妨也用PSP体验一些一线大作，其中《黑豹2 如龙 阿修罗篇》和《第2次超级机器人大战Z 再世篇》都是很好的选择，此类游戏的流程虽然不短，但都是非常合适利用碎片时间的时候拿出来玩上一会儿，这种见缝插针的游戏方式也是家用机平台所不具备的。此外，一些喜欢日式萌系游戏的玩家也可以尝试《写真女友》和《产子救世录》这类作品。最后需要提醒的是，玩掌机游戏的时候一定要保证周围有的充足光线，切勿贪图方便缩在被窝里玩，长久以往很可能对视力造成损伤，到时候可就得不偿失了。

写真女友

日 萌 音

游戏原名	フォトカノ
游戏类型	模拟育成
厂商	角川 Games
游戏人数	1人
发售日	2012年2月2日
对应玩家年龄	15 岁以上

黄金眼评分 23

文：宇宙人



适应玩家人群

- 暑期不去跟女生约会的家里蹲
- 喜欢欣赏擦边球的阿宅

平均游戏时间

- 单线结束约 6~8 小时
- 全角色攻略约 50 小时以上
- 全隐藏要素开启 100 小时以上

游戏概要

游戏中玩家将会扮演一位摄影部的成员，与众多女主角一起度过充满青春活力的校园生活。玩家每天的课余时间可以在校园的各处与女主角们偶遇并触发对话，聊一些她们感兴趣的话题来提高好感度，并邀请她们作为模特让我们拍照。成功提升好感度之后就能触发她们的剧情，之后渐渐发展成恋人的关系。游戏的隐藏要素非常丰富，游戏时间得到了保证。

用照相机留下青春的每一瞬间！



◀除了要选女孩子感兴趣的话题外，提出话题的时机也非常讲究，以邀请她当模特为目标努力吧。

面对镜头前的她，你心动了吗？



▲系统会根据照片的拍摄效果评定出一个分数，将高分的照片给女孩子看还能提高好感度哦。

特别提示

如果要拍出高分的照片，镜头要尽量靠近模特儿，尝试用多种角度拍摄，减少照片上多余的空间。当然，如果角度太过分导致模特不高兴的话，照片就算拍得再美都不会获得高分哦。

[资料索引]UCG：293

幻想水浒传 编织百年之时

日 剧 典 饭

游戏原名	幻想水浒伝 紡がれし百年の時
游戏类型	角色扮演
厂商	Konami
游戏人数	1人
发售日	2012年2月9日
对应玩家年龄	12 岁以上

黄金眼评分 20

文：宇宙人



适应玩家人群

- 恋声控
- 角色收集控

平均游戏时间

- 一周目通关约 20 小时
- 完成全支线和角色收集 40 小时

游戏概要

继承了“水浒传”这个名号，游戏中 108 位角色的收集要素自然是不可或缺的。本作故事的世界观贯穿了 300 年的历史，登场角色自然来自于不同的时代，因此玩家要利用时代树穿越时空，与过去的英雄并肩作战。本作引入了独特的技能传承系统，让相同职业的角色之间可以互相拜师学艺，让现代的角色回到过去还能让他们学会那些已经失传了的高级技能。

百年命运交织，跨越时空的羁绊！



◀时代树是本作的关键词，依靠这颗树，身处不同时代的 108 星命运也因此而紧紧相连。

通力合作，优劣互补



▲角色的阵型站位对战局有着极大的影响，传承系统和合体技也使游戏更强调特定角色间的配合。

特别提示

虽然本作有传统的升级要素，但战斗系角色无法通过升级掌握新技能，惟一方法是利用传承系统去学习其他角色的技能。副职业系统能使角色掌握其他职业的技能，培养角色的策略性更高。

[资料索引]UCG：293

英杰传说 勇气双雄

日 饭 典

游戏原名	テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ
游戏类型	动作
厂商	NBGI
游戏人数	1人
发售日	2012年2月23日
对应玩家年龄	12 岁以上

黄金眼评分 21

文：宇宙人



适应玩家人群

- 乱斗、无双类游戏爱好者
- 追求一骑当千之快感的玩家

平均游戏时间

- 全角色通关时间约 10 小时
- 挑战高难度约 30 小时

游戏概要

本作可以说是继《世界传说》和《TOVS》之后NBGI又一次新的尝试，再次让“《传说》系列”中的人气角色齐聚一堂共同演绎的新作。本作玩法类似于“《无双》系列”，在千军万马中体验一骑当千的快感，传统的术技、秘奥义等系统在全新的战斗模式下也有很不错的体验。两人一组的玩法使得玩家能让不同系列的角色一起并肩作战，共同抵御强敌。

“《传说》系列”历代主角在此集结！



◀既然是讲究配合的游戏，合体技自然必不可少。身陷险境时用合体技杀出一条血路吧。

让喜爱的角色并肩作战！



▲请留意图中的连击数，比起纯粹的刀剑厮杀，无疑是各种术技和秘奥义更加夸张华丽。

特别提示

使用术技的时候，玩家在某个特定的时机利用通常攻击、跳跃、回避等方能式取消术技的动作，同时令 A·CC 回复 10 点，使得术技可以不断重复使用，只不过取消时机非常严格。

[资料索引]UCG：294

更多，访问：73139.blog.163.com

光明之刃

日 饭 音

游戏原名	シャイニング・ブレイド
游戏类型	角色扮演
厂商	SEGA
游戏人数	1人
发售日	2012年3月15日
对应玩家年龄	12 岁以上

黄金眼评分 22

文：洛克



适应玩家人群

- 对 TONY 人设有爱的玩家
- 玩过前作《光明之心》的玩家
- 喜欢《战场女武神》的玩家

平均游戏时间

- 正常通关时间约 40 小时
- 完成隐藏迷宫约 45 小时
- 泡到所有妹子（基友）约 50 小时

游戏概要

SEGA 的老牌作品《光明》系列最新作又与各位见面了，游戏依然采用对男性玩家杀伤力十足的TONY 担任人设，并继承系列的"优良传统"，邀请知名声优为游戏献声。本作延续了前作的世界观，故事围绕着"战争"与"歌声"展开。而战斗系统大幅创新，类似于《战场女武神》系列的战斗更加考验玩家对局势的把握，即使是系列粉丝也可能要重新适应。

歌姬的凄美故事就此拉开序幕



◀由 TONY 描绘的人设依旧是游戏的一大亮点，满足条件后玩家还能为角色换装。

新旧角色同期登场



▲游戏的战斗系统和同社大作《战场的女武神》相似，需要玩家自己控制角色的移动和攻击方向。

特别提示

本作的世界观延续自前作《光明之心》，由于《光明之心》在今年 4 月刚推出动画，没玩过前作的玩家不妨通过观看动画的方式补完前作剧情，以免在游戏时造成理解障碍。

[资料索引]UCG：296

黑豹2 如龙 阿修罗篇

日 饭 剧 暴

游戏原名	クロヒョウ 2 龙が如く 阿修罗编
游戏类型	动作冒险
厂商	SEGA
游戏人数	1人
发售日	2012年3月22日
对应玩家年龄	17 岁以上

黄金眼评分 26

文：金馆长



适应玩家人群

- 对战斗手感有要求的玩家
- 喜欢热血少年漫画的玩家
- 《如龙》系列"忠实玩家

平均游戏时间

- 一周目不快进剧情需要 20 小时
- 完成度到达 100% 需要 35~40 小时

游戏概要

本作是 2010 年发售的《黑豹 如龙新章》的续作，系统和前作类似，战斗的时候比较像 3D 格斗游戏。作为本系列游戏的特色，虽然本作流派的数量增加有限，但是每个流派的动作都有了很大的变化，战斗更加富有战略性。游戏中我们可以在神室町和苍天堀两个地方冒险。本作的支线任务数量和支线剧情数量极为丰富，几乎达到了家用机版《如龙》的水平。

往来于大阪和东京，少年们拯救了神室町



◀数量丰富的支线任务让玩家流连忘返，甚至让人们忘记这是一款掌机《如龙》。

掌机上原汁原味的《如龙》



▲本作战斗手感极为出色，不逊于主流3D格斗游戏，不同流派的动作也完全不同。

特别提示

战斗时有可能遇到敌人很强，能克制敌人的流派又等级不够的情况，很多玩家觉得太难，其实本作有很多作弊流派，比如觉醒の极，装备这个流派一路边闪避边偷袭就可以应付强大的敌人了。

[资料索引]UCG：296；PSP专辑：16

第2次超级机器人大战Z 再世篇

日 饭 策 音

游戏原名	第 2 次スーパーロボット大战 Z 再世篇
游戏类型	策略角色扮演
厂商	NBGI
游戏人数	1人
发售日	2012年4月5日
对应玩家年龄	12 岁以上

黄金眼评分 27

文：金馆长



适应玩家人群

- 系列忠实玩家
- 喜欢机器人动画的玩家
- 对动漫改编游戏有高要求的玩家

平均游戏时间

- 不继承存档的情况下一周目通关约 50 小时
- 全路线通关至少需要通关 4 遍，二周目以后时间大大缩短

游戏概要

本作是去年发售的《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》的续作，系统较前作来说并无大的变化。游戏流程非常厚道，总共有四条路线共 108 话足以让玩家玩很长一段时间，但是隐藏要素并不多，这点是个遗憾。游戏中淡化了我方角色之间的实力差距，只要加以培养都可以成为独当一面的高手。PS2 版《超级机器人大战 Z》的主角也会加入我方队伍，令人十分感动。

史上最厚道的掌机《超级机器人大战》袭来



◀最后几话的 IF 剧情让看过原作的玩家了却心中遗憾，希望下一作也能有如此合乎民心的剧情改动。

华丽热血的演出令人热泪盈眶



▲游戏中强力角色和机体俯拾皆是，部分甚至强到逆天，也让本作难度达到系列新低。

特别提示

IF 路线的进入条件非常复杂，在不事先准备的情况下几乎不可能出现最后确定可以进入路线的那个关键选项。不过游戏中也给大家准备了一个后门，二周目后可以无条件出现这个选项。

[资料索引]UCG：297、298；PSP专辑：16

产子救世录

日 萌 成

游戏原名	コンセプション 俺の子供を产んでくれ!
游戏类型	角色扮演
厂商	Spike
游戏人数	1人
发售日	2012年4月26日
对应玩家年龄	15 岁以上

黄金眼评分 25

文：宇宙人



适应玩家人群

- 想建立自己后宫的玩家
- 有日文一定基础的玩家

平均游戏时间

- 单线通关约 10 小时
- 全结局以及隐藏要素挖掘约 50 小时

游戏概要

本作在传统的角色扮演游戏上加入了恋爱游戏的要素，玩家战斗所使用的角色全是由 12 位巫女们生下的孩子，通过日常的剧情与巫女们培养关系，好感度越高她们诞下的孩子战斗力越强，每个巫女也有专属的结局。进行冒险时玩家一次可以带 12 名孩子，以 4 人一组的形式参与战斗。游戏的职业种类多达 19 种，通过不同的搭配能组建出能力千变万化的队伍。

孩子能组成一支军队才是人生赢家！



◀游戏有相当充实的恋爱游戏要素，为了能诞下强大的孩子，必须跟巫女们搞好关系哦。

设定邪恶的硬派RPG！



▲Over Chain是本作战斗的核心系统之一，左下角的槽蓄满后能封住敌人的行动一段时间。

特别提示

所有孩子都有等级上限，前期生下来的孩子等级上限低，难以对抗后期的怪物，因此本作除了练级之外，还要不断生孩子来更新队伍的成员。孩子的等级上限受出生时母亲的好感度影响。

[资料索引]UCG：299；PSP专辑：16

更多，访问：73139.blog.163.com



2012年的前几个月对于PSVITA这台新生的小公主来说并不是一段好时光，最主要的原因莫过于缺乏大作支持，种种原因导致这几个月的周销量一直维持在10000台左右。不过随着时间进入6月，在《女神异闻录 Persona 4 黄金版》等作品的支持下主机的销量有所回升，加上即将推出的白色PSV和《初音未来 女歌手计划 f》、《纸箱战机 W》等一干作品的推出，相信PSV在下半年销量会较为稳定的增长。趁着暑假，购入一台PSV也是不错的选择哦。本次“暑期补习班”我们为大家推荐了比较有代表性的7款游戏，其中《重力异想世界》是一款非常有创意的作品，而且游戏难度不高，任谁都能轻松上手；《仙境传说 奥德赛》也是一款素质上乘的联机佳作，厂商也以几月一次的频率更新游戏，趁着暑期入手一款，和好友联机厮杀一番吧。至于近期的热门游戏《女神异闻录 Persona 4 黄金版》无异于最大的惊喜，游戏在原版的基础上进行强化，而在近期还会推出中文版。最后要提醒大家的是，目前PSV尚未破解，购买游戏时最好选择和自己PSN账号同一区的游戏，避免出现无法使用上网码、无法购买DLC的悲剧。

圣洁传说R

日 饭 典

游戏原名	テイルズ オブ イノセンス R
游戏类型	角色扮演
厂商	NBGI
游戏人数	1人
发售日	2012年1月26日
对应玩家年龄	12岁以上

文：八重樱

黄金眼评分 26



适应玩家人群
- 传说系列死忠
- 喜欢声优的恋声癖们
- 拥有PSV主机的人

平均游戏时间
- 流程通关约30小时
- 全成就或白金奖杯约50小时

游戏概要
本作是NDS版《圣洁传说》的重制之作，但并非简单更换平台那么简单，而是颇有诚意地加入了大量新要素，例如增加了2名新角色秋秋和孔威、队内人数增加至4人、主要剧本全程语音、可利用PSV的触屏实现简单直观的同伴操作、称号系统的加入、全新的“DI-LMBS”战斗系统，乃至于主题曲、OP动画、剧情动画都全部重新制作过，众多的改变令本作的可玩性大幅提升。

更为爽快的战斗带给玩家非凡体验



◀重新制作的动画更直观地描述了故事，全程语音也令代入感加强，声优们的表现可圈可点。

前世的羁绊、今生的约定



▲利用PSV强大的机能呈现出精良的战斗画面，并可点击同伴头像来发动之前设定好的技能。

特别提示

本作新增的两名角色其实与故事本篇并无直接联系，但是角色性格塑造得相当成功，各种吐槽对话令人捧腹，而且战斗实力方面也略高于其他4位主角，相信玩家一定会喜欢上这两名角色。

[资料索引]UCG：292、293；PSV专辑：1

仙境传说 奥德赛

日 多 爽 典

游戏原名	ラグナロク オデッセイ
游戏类型	动作
厂商	GungHo
游戏人数	1~4人
发售日	2012年2月1日
对应玩家年龄	15岁以上

文：洛克

黄金眼评分 24



适应玩家人群
- 喜欢多人合作过关的玩家
- 装备收集爱好者
- 苦等vita版《MH》的玩家

平均游戏时间
- 通关时间约为35小时
- 获得白金奖杯需要约50小时
- 完美游戏需200小时以上

游戏概要
本作故事继承了《仙境传说》的世界观，讲述了北欧神话中“诸神之黄昏”之后的世界，玩家们将扮演各类角色，同在世界上肆意横行的怪物和巨兽进行战斗。游戏的模式类似于《怪物猎人》，但技能招式通过组合键进行释放，而支持Online联机可以让玩家们随时随地体验多人游戏的快感，在没有《怪物猎人》的时候，用本作调剂也是相当不错的选择。

踏破诸神之黄昏，人类的领土由自己守护



◀以通过卡片来搭配技能是独到之处，如何合理搭配就成为了玩家们共同研究的课题。

挑战巨兽，命运掌握在自己手中



▲与巨人进行独特的空中战也是本作的一大亮点，不过需要注意AP槽的消耗。

特别提示

本作迄今为止已经进行过2次大更新，系统进行了大幅修正，并追加多个高难度任务，在耐玩度上有了飞跃性的提高。与此同时，游戏的难度也大幅上升，这也使游戏挑战价值满载。

[资料索引]PSV专辑：2

重力异想世界

日 多 爽 典

游戏原名	GRAVITY DAZE
游戏类型	动作冒险
厂商	SCE
游戏人数	1人
发售日	2012年2月9日
对应玩家年龄	15岁以上

文：洛克

黄金眼评分 27



适应玩家人群
- 对动作类游戏有爱的玩家
- 想要充分尝试体感功能的玩家
- 热爱奖杯收集的玩家

平均游戏时间
- 打通主线剧情约12小时
- 获得白金奖杯需要约17小时
- DLC新追加奖杯全获得约25小时

游戏概要
本作是由SCE亲自打造的一款充分体现PSV重力感应操作的作品，由于作为对重力机能的宣传作，游戏将“重力”这个要素放到了游戏的首要地位。游戏讲述了一名少女在空间中自由移动并且与名叫“奈必”的生物展开战斗，并协助不同的人解决各种事件的故事。由于突出体现重力机能，导致本作的整体难度不低，可以充分满足广大玩家的挑战欲望。

失忆少女与邪恶势力的巅峰对决



◀本作有3弹追加DLC，通过DLC可以使用3套在流程中无法取得的换装。

操控重力，世界任我翱翔



▲重力是本作中的一个重点要素，凭借此能力，我们的主人公可以在能量足够的情况下在空中任意移动。

特别提示

本作三弹厚道的DLC价格不高且内容丰富，每个DLC包含一套服装，两个支线任务，两个挑战任务，支线将对游戏游戏本篇剧情进行补完，而挑战任务难度也比本篇高出很多，强烈推荐。

[收录攻略]UCG：296、297、298；PSV专辑：2

更多，访问：73139.blog.163.com

忍者龙剑传Σ PLUS

日 爽 硬 典

游戏原名	NINJA GAIDEN Σ PLUS
游戏类型	动作
厂商	Koei Tecmo
游戏人数	1人
发售日	2012年2月23日
对应玩家年龄	17 岁以上

文：伽蓝

黄金眼评分 22



适应玩家人群

- 喜欢挑战高难度动作游戏的玩家
- 享受斩杀敌人快感的硬派玩家

平均游戏时间

- 一周目根据水平而定，平均时间约 8 小时
- 系列高手取得白金总时间至少在 100 小时以上

游戏概要

《忍者龙剑传 Σ PLUS》移植自 PS3 平台的《忍者龙剑传 Σ》，根据 PSV 的硬件特性加入了各种全新的要素，并追加了 PS3 版没有的奖杯，而本作继承了"《忍者龙剑传》"一贯以来的高难度，各种难度极高的挑战容易让普通玩家望而却步，但是在低难度下章章通关又无法完整体验游戏的精华所在，总的来说《忍者龙剑传 Σ PLUS》是适合动作游戏狂热者挑战的游戏。

家用机到掌机，强化版的逆移植



◀游戏的出血表现虽然相对系列中部分作品那种分筋错骨要来得比较弱，但聊胜于无。

隼之里忍者的无尽杀戮之路！



▲虽然在掌机平台上画面素质等硬件表现不尽人意，但游戏为PSV的触摸屏特性设计了相应的操作。

特别提示

本作共有 5 种难度，最初只可选择前 3 种难度，但只要在困难难度下的第二章末尾必败 BOSS 战处胜利就可以返回标题画面直接选取极忍，同样方法在极忍难度下可以解锁超忍。

[收录攻略]PSV专辑：2

圣人协奏曲 陨星之献诗

日 萌 音

游戏原名	Ciel nosurge ~ 失われた星へ捧ぐ诗 ~
游戏类型	在线角色扮演
厂商	GUST
游戏人数	1人
发售日	2012年4月26日
对应玩家年龄	15 岁以上

文：宇宙人

黄金眼评分 –



适应玩家人群

- 懂日语的玩家
- 随身带 PSV 并能随时联网的玩家
- 喜欢与虚拟角色互动的玩家

平均游戏时间

- 总时间约 40 小时以上
- 视玩家情况而定，每天可游玩 1~2 小时
- DLC 可断断续续游玩一年以上

游戏概要

本作是 GUST 为 vita 开发的全新原创社交游戏，必须联网才能进行。从公司的名气上来看，游戏的画风唯美度自然不用多说，游戏讲述的是在一个超新星爆发下毁灭星球上诞生的魔法世界里的故事。游戏看起来给人一种恋爱游戏的感觉，主旨就是进入主角伊昂的内心世界，找回她失落的记忆，在内心世界中玩家需要化身为妖精来不断修复伊恩内心世界中的废墟。

连接 7 次元的相遇，寻找失去的记忆



◀早上起来料理早餐的伊昂，游戏中的时间与显示时间是同时推进的，互动要素十足。

实时同步与伊昂一起甜蜜生活



▲深入到伊昂的内心世界，让精灵修复她所失去的记忆是了解本作剧情的关键，伊昂的身世到底是？

特别提示

游戏的本体只收录了故事第一章的内容，其后的章节和外传将会以收费 DLC 形式推出，预计全部出完的时间要一年之后，喜欢本作的玩家请耐心等待，以及准备一张 16G 的记忆卡。

——

潜龙谍影 高清合集

日 剧 典

游戏原名	メタルギア ソリッド HD エディション
游戏类型	动作
厂商	Konami
游戏人数	1人
发售日	2012年6月28日
对应玩家年龄	17 岁以上

文：伽蓝

黄金眼评分 –



适应玩家人群

- 以往错过"《MGS》系列"想要补课的玩家
- 想要随时随地享受潜入乐趣的人

平均游戏时间

- 每作看完全剧情通关时间约 8 小时
- 2 代白金时间约 75 小时
- 3 代白金时间约 8 小时

游戏概要

游戏精选了 PS2 平台的两作进行重制，游戏的画面十分优秀，在 PSV 的屏幕上显示更是尤为细致。2 代除故事模式外，VR 模式难度与乐趣并存，适合喜欢挑战的玩家。在 3 代的丛林中扮演 Big Boss 对抗传奇的眼镜蛇部队更是乐趣十足，游戏支持云存档，可以在 PS3 版与 PSV 版之间延续游戏进度，但要实现需要购买两个版本的游戏，显得有点不切实际。

你，才是真正的爱国者！



◀ PS3 版与 PSV 版画面几乎没有差别，精细的画面让人完全不觉得这是一款多年前的老游戏。

《潜龙谍影》，高清重生！



▲2代VR模式的难度较高，但挑战的内容涵盖了游戏的方方面面，而且设计得十分用心，不可错过！

特别提示

游戏的奖杯系统与早前的 PSV 游戏《机车风暴 RC》一样，两版本共用一个奖杯数据，也就是说只要将任意版本白金，通过连接网络就可以瞬间获得双白金，值得奖杯迷关注。

——

女神异闻录 Persona4 黄金版

日 剧 典

游戏原名	ペルソナ 4 ザ・ゴ－ルデン
游戏类型	角色扮演
厂商	Atlus
游戏人数	1人
发售日	2012年6月14日
对应玩家年龄	15 岁以上

文：狼来了

黄金眼评分 27



适应玩家人群

- 喜欢收集育成要素的玩家
- 对回合制角色扮演游戏情有独钟的人
- 对校园生活感兴趣的人

平均游戏时间

- 普通难度达成真结局需 100 小时左右
- 取得白金奖杯需 150 小时左右

游戏概要

作为移植版，本作不单止追加了角色、迷宫等新内容，游戏的画面也得到全面提升，语音量更是 PS2 版的 1.5 倍，此外流程中还新增了很多剧情并调整了诸多细节，所以老玩家拿到游戏也有耳目一新的感觉。玩家扮演的主角离开父母寄住在陌生城市的亲戚家，除了日常的校园生活外，还有丰富的课外活动以及等待玩家去解决的、与电视世界有关的迷之杀人事件。

与人之间的羁绊是力量的源泉



◀ 20 多个种类近 200 种的 Persona 等着你去一一收集。

电视世界中的谜之杀人事件



▲羁绊系统是本作的一大特色，搞好人际关系是顺利通关的前提。

特别提示

本作相比起其他日式角色扮演游戏更核心向，新手对于游戏的战斗与 Persona 系统需要适应。对本作有兴趣但日语苦手的玩家不妨等到八月中旬发售的中文版发售后再出手。

[收录攻略]UCG：302

更多，访问：73139.blog.163.com



时间总是过得飞快，转眼之间，Wii发售至今已经是第6个年头，众所周知，Wii从发售以来由于第三方的游戏普遍销量惨淡，一直不受第三方厂商的欢迎，因此软件阵容一再缩水，新作普遍呈现出后劲不足的情况，虽然任天堂从去年开始就不断拉拢第三方，并加大第一方游戏的投入，但随着任天堂最新家用主机Wii U的公布，这部主打“多人同乐”和“体感游戏”的主机也正式宣告退役，并逐渐淡出玩家的视野。

不过这并不代表今年暑假Wii平台会完全没有游戏可玩，任天堂看家品牌之一的《马里奥聚会9》便是喜爱Wii的玩家在暑假的首选之作，“《马里奥聚会》系列”一向以轻松有趣的小游戏博得玩家的青睐，无论你是年幼的孩童还是已为人父母的社会人士，都能在游戏中找到属于自己的快乐，在暑期叫上亲朋好友热热闹闹地玩上几局吧。而《零 真红之蝶》则是当初PS2平台上的经典之作《零 红蝶》的强化移植版，在夏天的深夜，关掉电灯来一场“试胆大会”也是不错的选择哦。

马里奥聚会9

日 典 家

黄金眼评分 一



游戏原名 マリオパ－ティ9

游戏类型 益智　厂商 Nintendo

游戏人数 1~4人　发售日 2012年4月26日

对应玩家年龄 全年龄　文：宇宙人

适应玩家人群

- 家有宽敞的空间玩游戏的玩家
- 有家人陪着一起玩的孩子们

平均游戏时间

- 体验一遍约10小时
- 视玩家愿意游玩的时间而定

游戏概要

本作是任天堂旗下的经典家庭聚会类游戏《马里奥聚会》的续作，游戏凭借着一贯出色的要素及系统为很多玩家所喜爱。新作收录了众多适用于娱乐的小游戏，玩家们可以通过Wii的遥控器来体验游戏的乐趣，值得一提的是本作中还加入了不少《马里奥银河》和《新超级马里奥》的游戏元素，趣味性十足；而新增的趣味玩法也将单人冒险变为了多人共同进行。

度过一个轻松愉快暑假的不二之选！



◀4位玩家一起坐在交通工具上，轮流投掷骰子在棋盘上前进，同心协力排除路上的障碍吧。

齐心协力，其乐无穷。



▲丰富的小游戏是本作的一大乐趣，简单轻松的系统使得本作老少皆宜，最适合一家人欢乐游玩了。

特别提示

抛开劳碌繁忙的工作与学习压力，轻轻松松地一起玩游戏，享受简单纯粹的娱乐对一个玩家来说是非常健康有益的活动。本作收录的迷你游戏多达80个，记得拉上伙伴一起游玩。

零 真红之蝶

日 剧 典 惊

黄金眼评分 一



游戏原名 零 ~真红の蝶~

游戏类型 动作冒险　厂商 Nintendo

游戏人数 1~2人　发售日 2012年6月28日

对应玩家年龄 15岁以上　文：八重樱

适应玩家人群

- 恐怖游戏爱好者
- 希望重温经典的玩家

平均游戏时间

- 流程通关约5小时
- 全怨灵收集达成约10小时

游戏概要

本作是PS2时代的经典恐怖游戏《零 红蝶》的重制版，玩家将控制着一名少女穿梭于怨灵密布的皆神村，寻找双胞胎姐姐。为呈现出更强烈的恐怖感，游戏视角变更为越肩式，操作也采用了《零 月蚀假面》的设计，将Wii遥控器当作手电筒和射影机来使用，更为自由的操作让人深切感受到和风恐怖的精髓。新增的“鬼屋模式”支持双人合作。

重返那座从地图上消失的村庄



◀Wii版的画面要比PS2版精细不少，当然怨灵的脸也就变得更清晰啦，你能HOLD住吗?

双子姐妹能否逃出命运的诅咒?



▲本作重制了天仓姐妹的建模，看上去要比老版成熟一些，而且姐姐“茧”也多了几分妖气。

特别提示

为体现出重制版的诚意，本作还新增了两个特殊结局，分明是“冻蝶”和“阴祭”，各有特殊含义，值得玩家收集。主题曲是特邀天野月针对剧情演唱的新曲《红》，是首不输于《蝶》的良曲。

卡比20周年纪念合集

日 典 饭

黄金眼评分 一



游戏原名 星のカ－ビィ20周年スペシャルコレクション

游戏类型 平台动作　厂商 Nintendo

游戏人数 1人　发售日 2012年7月19日

对应玩家年龄 全年龄　文：稀饭

适应玩家人群

- “《星之卡比》系列”死忠玩家
- 喜欢怀旧的玩家

平均游戏时间

- 六款游戏平均通关时间为7~8小时
- 全游戏通关需要50小时

游戏概要

本作是星之卡比20周年推出的合集作品，里面包含了六款经典的卡比作品，包括了GB平台的《星之卡比》和《星之卡比2》，FC平台的《星之卡比 梦之泉物语》和N64平台的《星之卡比64》等经典之作，同时还加入了《星之卡比Wii》的新挑战模式，让卡比能够获得更多新能力。最后游戏中还有有爱的星之卡比历史陈列馆，让玩家们能够查看历代卡比游戏的封面。

星之卡比20年巨星之路全纪录



◀历史陈列馆模式详尽地记载了每一款作品的发售时间，还有当年卡比大事件记录。

系列死忠必买的诚意合集



▲六款经典卡比作品同聚一堂，一路玩下来能够让人感受到系列的进化和不变的魅力。

特别提示

本作还包含了一份厚道的特典，包括了内含21款“《星之卡比》系列”详细解读、设定原画和开发访谈的纪念册，还有收录系列作品45首精选BGM的原声带CD。喜欢卡比的玩家不容错过。

更多，访问：73139.blog.163.com



任天堂为了保证3DS的销量，在3DS发售后不久便减少了在NDS平台的投入度，作为当今日本游戏市场普及量最大的现役主机，NDS算是圆满完成了和后辈3DS的交接任务。也因如此，从去年下半年开始NDS平台的新作开始大幅减少，往日那长长的发售表也不见了踪影。

不过2012年对于NDS玩家来说还是非常幸福的，因为他们破天荒地能在六个月内玩到两款《口袋妖怪》的作品，其中一款还是系列的正统续作。《口袋妖怪＋信长的野望》自从公布伊始就受到广大玩家的注目，大家都好奇那些可爱的精灵是如何与日本战国时代的传奇人物织田信长联系在一起。事实证明游戏的素质并未让玩家失望，其中赠送限定的口袋妖怪更是让爱好者欣喜诺狂。而另一款《口袋妖怪 黑·白2》则是前年9月发售的《口袋妖怪 黑·白》的正统续作，NDS玩家不可错过，毕竟这可能是NDS上最后一款超大作了。

使用3DS玩NDS游戏时，因分辨率不同上屏会出现黑边，这是正常现象。此外在今后可能会随着3DS主机系统升级而导致NDS烧录卡无法使用的情况。

口袋妖怪+信长的野望

日 饭 策

黄金眼评分 24



游戏原名	ポケモン+（プラス）ノブナガの野望
游戏类型	策略
厂商	Nintendo
游戏人数	1人
发售日	2012年3月17日
对应玩家年龄	全年龄

文：宇宙人

适应玩家人群

- “《口袋妖怪》系列”粉丝
- 喜欢各种乱入设定的玩家

平均游戏时间

- 基本流程约20小时
- 全武将个人篇完成50小时以上

游戏概要

“《信长的野望》系列”和“《口袋妖怪》系列”相结合的作品，故事发生在日本的战国时代，17个国家的武将互相争夺霸权。而玩家扮演一位原创的武将，与自己的口袋妖怪一起攻城略地。玩家可以捕获野生的妖怪作为自己的同伴，也能任用城内的武将。游戏采用6vs6的战棋模式战斗，朝向、攻击范围、地形影响等战旗要素在本作中也有所体现。

战国乱世大穿越，口袋妖怪演绎的时代剧！





▲战棋模式的策略性比传统的战斗模式更上一层楼。考验培养同时还考验玩家调兵遣将的实力。

◀游戏中每个角色都有自己的专属口袋妖怪，无论是口袋妖怪还是角色都相当可爱呢。

特别提示

游戏将两个系列的优点很好地结合在一起，既有“口袋”复杂庞大也有“野望”的策略性。二周目追加了武将专属章节，使得游戏分量十足。

—

名侦探柯南 过往的前奏曲

日 剧 饭 典

黄金眼评分 －



游戏原名	名探探コナン 过去からの前奏曲
游戏类型	文字冒险
厂商	NBGI
游戏人数	1人
发售日	2012年4月19日
对应玩家年龄	全年龄

文：华尔兹

适应玩家人群

- “《柯南》系列”FANS
- 对学日语有兴趣的玩家
- 剧情派

平均游戏时间

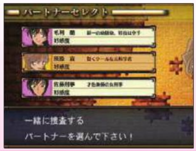
- 一周目通关12小时左右
- 一周目稍微注意些即可完美收集

游戏概要

不朽的推理漫画《柯南》又推出了新的游戏版，本作中将可以使用工藤新一，并且为FANS们准备了一段与兰的感情路线，游戏中过去的新一与现在的柯南在案件上将会有所联动。本作中为玩家设定了“搭档”系统，还有在案件推理中的各种小谜题。游戏为了照顾轻度玩家，基本没有难度可言。剧情算是游戏中最大的卖点之一，看似支离破碎的剧情会在最后一章整合。

柯南FANS不可错过，人气角色齐登场





▲本作内容较为丰富，其中的恋爱系统可以让玩家在推理之余，缓解紧张气氛。

◀玩家可以在游戏中扮演江户川柯南、工藤新一、服部平次这三个主要角色。

特别提示

游戏的推理难度非常之低，除了定罪外，基本流程都可以通过使用S/L大法来搞定。定罪部分只要理解提示，熟悉证据和证言也可以完美通过。

[资料索引]UCG：299

口袋妖怪 黑·白2

日 多 典 硬

黄金眼评分 29



游戏原名	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2
游戏类型	角色扮演
厂商	Nintendo
游戏人数	1~2人
发售日	2012年6月23日
对应玩家年龄	全年龄

文：洛克

适应玩家人群

- 玩过前作的玩家
- 口袋妖怪系列的忠实粉丝
- 喜欢与朋友们共同游戏的玩家

平均游戏时间

- 成为地区冠军约30小时
- 完成二周目事件约40小时
- 完成图鉴时间依玩家的有爱度而定

游戏概要

这款以“黑·白2”为副标题的续作是自2010年发售的《口袋妖怪 黑·白》以来系列的最新作，同时也是系列首款以“2”命名的正统续作。虽然游戏沿用了很多前作的素材，但游戏不仅没有让玩家对相同的场景感到厌倦，还会在熟悉的场景中体会到完全不一样的新鲜感。“口袋电影院”“世界竞标赛”等新要素的加入使游戏通关后也不会感到无聊。

在伊修国再度展开冒险之旅





▲在世界竞标赛中玩家可以挑战各地区的对手，不好好考虑参赛的精灵配置可是很难获胜的哦。

◀在口袋电影院中，玩家可以根据剧本拍摄自己的电影，观众还会根据玩家的表现给予评价。

特别提示

本作的单机流程难度不降反升，觉得困难的玩家可以从前作中传送几头精灵，虽然这种做法会让流程变得毫无乐趣，但能有效降低游戏难度。

[资料索引]UCG：302、303

更多，访问：73139.blog.163.com



转眼3DS也已经正式发售了1年多，自从去年那如同“壮士断腕”般的壮举之后，3DS的销量就一路走红，并在不知不觉中和NDS成功交接，成为目前日本市场周销量最高的游戏主机。而3DS LL（XL）及《跨界计划》、《怪物猎人4》的公布也让玩家对该平台寄以厚望。

经过1年多的时间，3DS平台上也诞生出不少经典之作，很多游戏都是值得一玩的精品，这让很多玩家不知如何下手。本次“补习班”我们选出了今年上半年发售的几款具有代表性的作品，其中《新Love Plus》、《王国之心3D》、《火焰之纹章 觉醒》和《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境》都是系列死忠必玩的佳作，而《生化危机 启示录》、《新·光之神话 帕尔提娜之镜》等作品也是难得一见的佳作。

注意，目前3DS尚未破解，购买正版游戏时请选择和自己主机同一区码的游戏版本，否则会出现游戏无法兼容的现象。此外由于裸眼3D的特殊性，各位切勿尝试长时间开着3D显示功能游玩，这有可能会对眼睛造成严重影响。

心灵相机 附身记事簿

日 剧 饭 惊

黄金眼评分 24



游戏原名 心灵カメラ ~憑いてる手帐~

游戏类型 动作　厂商 Nintendo

游戏人数 1人　发售日 2012年1月12日

对应玩家年龄 12岁以上　文：八重樱

适应玩家人群

- 想要追求更真实恐怖体验的玩家
- 不晕裸眼3D的人
- “《零》系列”的死忠

平均游戏时间

- 流程通关约3小时
- 之后可按个人喜好挑战高难度

游戏概要

虽然标题中没写明，但本作确实是“《零》系列”的续作。玩法是使用随游戏附赠的“AR记事簿”，将3DS当做射影机来战斗，在3D裸眼显示下，怨灵与真实环境相融合，带给玩家真实刺激的恐怖感。除故事模式外，游戏中还收录了众多小游戏，像是为同伴拍摄心灵写真、寻找隐藏在记事簿中的怨灵少年、附体灵检测等等。遗憾的是，作为试水作而言剧情过于单薄，可能无法满足部分剧情派的期待。

使用AR记事簿感受压抑的恐怖





▲本作没有所谓的场景，玩家所处的场所就是与怨灵战斗的空间。为确保游戏流畅进行，请在明亮环境中游玩。

◀开启3D显示后，怨灵的攻击更具气势，但因为无需更换镜头胶片，也没有胶片使用限制，所以战斗并不算难。

特别提示

将恐怖融入现实的创意不错，特别是刚玩时几种怨灵的登场方式都相当刺激，但游戏难度很低，系统也很简单。困难模式通关后会有特殊结局。

[资料索引]UCG：292；3DS专辑：2

迷宫的彼方

日 谜 音

黄金眼评分 –



游戏原名 ラビリンスの彼方

游戏类型 角色扮演　厂商 Konami

游戏人数 1人　发售日 2012年1月19日

对应玩家年龄 全年龄　文：华尔兹

适应玩家人群

- 喜欢清新可爱风MM的玩家
- 对迷宫探险有爱的冒险王
- 传统RPG的拥护者

平均游戏时间

- 一周目通关40小时左右
- 完美至少需要60小时

游戏概要

本作是Konami和tri-Ace联手打造的一款3DS游戏。游戏是较为典型的RPG，遇敌方式也是较为传统的踩地雷式。本作拥有强大的换装系统，玩家可以为游戏中的女主角亲手绘制各种服装。还可以用绘制好的服装与其他玩家交换。游戏中迷宫较为庞大，玩家在冒险时需要下一番功夫。由美女声优户松遥配音的女主角会至始至终陪伴在玩家身边。

在巨大的迷宫中与女主角一起冒险。





▲保护柔弱的少女，一个个错综的迷宫等着玩家去征服，感受3D迷宫探索的乐趣。

◀踩地雷式的战斗让玩家步步为营，战斗时需要灵活利用属性之间的相克。

特别提示

迷宫中掉落的道具在后期会让战斗变得轻松许多，不要错过。此外存档点可用来提升角色能力，只有将能力提升到一定程度才能顺利通过后面的战斗。

—

生化危机 启示录

日 枪 典 惊

黄金眼评分 27



游戏原名 Resident Evil: Revelations

游戏类型 动作射击　厂商 Capcom

游戏人数 1~2人　发售日 2012年1月26日

对应玩家年龄 17岁以上　文：稀饭

适应玩家人群

- 喜欢系列前三部作品风格的玩家
- 第三人称射击与丧尸游戏双重爱好者

平均游戏时间

- 收集所有手印并通关需要15小时
- 通过突袭模式全深渊难度关卡需要至少20小时

游戏概要

在前期来说，本作的游戏氛围和系列的早期作品非常类似，登场的怪物不多，但安排出现的位置非常阴险，加上玩家能够拾取的弹药很少，有时候甚至不能使用枪械，所以游戏过程恐怖感十足。但后期随着剧情节奏加快，玩家获得的枪械弹药越来越多，威力越来越高，整个游戏风格为之一变，带上了欧美射击游戏的风格。新增的突袭模式爽快感比起单机战役更胜一筹。

反生化恐怖战斗新篇章





▲滴蚀者化的瑞秋是游戏中最吓人的怪物之一，不但神出鬼没，而且会发出阴恻恻的笑声。

◀下屏菜单的引入让玩家在调配枪械和道具时更加方便，这点在突袭模式中显得特别有用。

特别提示

突袭模式支持玩家进行本地和网络连线合作，一同攻略关卡时可以互相支援，在其中一方倒下时另外一位队友还可以进行救援。

[资料索引]UCG：292、293；3DS专辑：2

更多，访问：73139.blog.163.com

新Love Plus

日 饭 萌 典

黄金眼评分 22

游戏原名	NEWラブプラス
游戏类型	模拟育成
厂商	Konami
游戏人数	1人
发售日	2012年2月14日
对应玩家年龄	14岁以上

文：八重樱



适应玩家人群

- 想体验恋爱的玩家
- 对虚拟女友体验感兴趣的人

平均游戏时间

- 完成朋友模式约需5小时
- 恋人模式游戏时间无限

游戏概要

3D 显示下的虚拟女友、对应陀螺仪的全新视角、真实且丰富的语音互动，以及众多细微入至的联动要素……一切的一切都让绅士们更为心动，这是一款跨越次元的恋爱游戏！经过 3 个月时间的延期，游戏的内容更加充实，脱胎换骨的进化符合“新”《Love Plus》的名号。虽然游戏在发售后暴露出不少 BUG 问题，但官方已经通过补丁对游戏进行了修复。

史上最最真实的虚拟恋爱游戏！





▲通过3DS的拍照功能，玩家可以随时随地拍照捕捉女友的可爱瞬间！

◀和心爱的女友去更多更有趣的地方约会吧！

特别提示

玩过之前作品的老玩家若想继承前作的存档，需要在eShop额外购买一款名为“Love Plus Tools”的软件，该软件同时还对应AR摄影功能。

[收录攻略]UCG：294；3DS专辑：2

最终幻想 剧场韵律

日 饭 音

黄金眼评分 25

游戏原名	THEATRHYTHM FINAL FANTASY
游戏类型	音乐
厂商	Square Enix
游戏人数	1~4人
发售日	2012年2月16日
对应玩家年龄	全年龄

文：稀饭



适应玩家人群

- “《最终幻想》系列”老玩家
- 点击类音乐游戏爱好者

平均游戏时间

- 集齐节奏点数并通关需要8小时
- 取得所有实绩需要100小时以上

游戏概要

使用“《最终幻想》系列”历代音乐作为素材，加上经典的剧情场面或萌力十足的 Q 版角色演出的游戏画面，就构成了本作那充满乐趣的游戏过程。本作完全使用触摸屏来进行演奏，分为战斗音乐关卡、事件音乐关卡和场景音乐关卡三种曲目类型，不同的类型除了谱面有分别，连演奏的方式也有不同变化。除了游戏自带的歌曲，本作还推出了大量 DLC 歌曲供玩家们下载。

FF系列动人旋律大集合！





▲事件音乐关卡中没有本作标志性的Q版人物，而是用令人感动的剧情画面作为背景。

◀选择歌曲画面中不但有每一作的发售时间和LOGO，上屏幕中还会显示该作的经典画面截图。

特别提示

本作有剧情模式，而且有结局BOSS战，触发的条件是不断地演奏不同的歌曲收集节奏点数，当点数达到10000点时，就可以开启BOSS战。

[资料索引]3DS专辑：2

初音未来与未来之星 未来计划

日 萌 饭 音

黄金眼评分 22

游戏原名	初音ミク and Future Stars Project mirai
游戏类型	音乐
厂商	SEGA
游戏人数	1人
发售日	2012年3月8日
对应玩家年龄	全年龄

文：铃



适应玩家人群

- 对Good Smile粘土人系列有爱的人
- 想看Q版V家成员卖萌的FANS

平均游戏时间

- 全曲目解锁大约需要3小时
- 解锁全部隐藏要素需要10小时
- 究极难度全曲目达成得不断练习

游戏概要

“《初音未来》系列”在 3DS 上的首款作品，总共收录了二十一首初音家族成员的歌曲，演奏方式针对 3DS 的机能做出了修改。除了传统的演奏，本作的最大卖点在于可爱的粘土人，卯足了劲地演奏歌曲甚至只是为了欣赏粘土人们可爱的表情动作和美丽的新衣服。游戏对应专用的十五张 AR 卡片，能够看到角色们在现实世界中表演 LIVE，满足玩家互动与拍照的需求。

粘土V家集体卖萌迷倒众生





▲这卖萌的动作与表情是不少FANS争相购买本作的主要原因，所以角色房间是个很好的地方。

◀PV模式中可以留下弹幕评论，开启邂逅通信后还能看到其他玩家的弹幕，最多收录250条。

特别提示

本作的究极难度相当恐怖，系列老玩家要多练习才能尽快完成从PSP到3DS按键排列变化的过渡，攻克究极难度得付出更多的努力。

[资料索引]3DS专辑：2

新·光之神话 帕尔提娜之镜

日 典 萌 竞

黄金眼评分 28

游戏原名	新・光神话 パルテナの镜
游戏类型	动作
厂商	Nintendo
游戏人数	1~6人
发售日	2012年3月22日
对应玩家年龄	12岁以上

文：宇宙人



适应玩家人群

- 日语听力优秀的玩家
- 擅长使用触笔控制视角的玩家
- 喜欢联网对战的玩家

平均游戏时间

- 纯粹通关约10小时
- 全宝物库开启50小时以上

游戏概要

本作可以说是打着《光之神话》续作的名号而制作的全新动作游戏，原因在于所谓的前作距今已有 20 多年，玩法也大相径庭。本作利用 3DS 左边的按键和触控笔进行操作，其中触控笔用来控制射击准星和视角，刚接触时可能要花点时间适应。游戏共有 9 种特性各异的武器供玩家选择，穿插在战斗中的剧情对白令人忍俊不禁。联网模式支持 6 人对战。

充满神话风格的星球大战！





▲游戏最多支持6位玩家进行对战，为了调整对战的公平性，用越高级武器被打倒的代价越高。

◀游戏中的武器数量众多，性能差异也多种多样，真正强大的武器都是通过其他武器组合而成。

特别提示

穿插在剧情中的角色对话无疑是本作的一大亮点。无论是恶意卖萌的女神还是经常乱入的BOSS，爆笑的台词令游戏的气氛相当活跃。

[资料索引]UCG：296

更多，访问：73139.blog.163.com

王国之心3D

日 典 剧

游戏原名	キングダム ハーツ 3D
游戏类型	动作角色扮演
厂商	Square Enix
游戏人数	1人
发售日	2012年3月29日
对应玩家年龄	全年龄

文：八重樱

黄金眼评分 27



适应玩家人群

- 野村哲也忠实粉丝
- 系列老玩家
- 追求爽快战斗体验的人

平均游戏时间

- 流程通关约30小时
- 全圣灵收集视玩家个人情况而定

游戏概要

游戏故事紧接着2代结局之后，索拉与利库前往梦境世界接受键刃大师资格考试，不想MASTER・泽阿诺特却早已设下一连串的诡计企图掌控索拉。流程是在轮流操作索拉与利库二人进行战斗中推进的，每隔一段时间后系统会自动切换当前角色。新增的“自由连贯行动”大幅提升战斗的爽快程度，但由此也令游戏难度有所降低。各种恶意卖萌的圣灵是一大卖点。

黑暗化为光明，光明融入黑暗





▲通过圣灵连携与自由连贯行动，可以实现超乎想象爽快的战斗。

◀通过与圣灵玩耍抚摸等方式能提升它们的等级和技能，有点类似于育成游戏的设定。

特别提示

剧情看点诸多，为主角索拉等人与MASTER・泽阿诺特的最终战打好了铺垫。建议老玩家直接上手困难模式，能体会到传统防反的乐趣。

[资料索引]UCG：297

火焰之纹章 觉醒

日 硬 典 策

游戏原名	ファイアーエムブレム 觉醒
游戏类型	策略角色扮演
厂商	Nintendo
游戏人数	1人
发售日	2012年4月19日
对应玩家年龄	12岁以上

文：洛克

黄金眼评分 28



适应玩家人群

- 系列忠实粉丝
- 喜欢高难度战棋游戏的玩家
- 因为难度一直望而却步的玩家

平均游戏时间

- 通关ハード难度约15小时
- 全难度通关约50小时
- DLC内容依玩家的有爱度而定

游戏概要

虽然任天堂在NDS时代给我们带来了两款作品，但终究只是重制作品，在时隔5年之后，这款被赋予“觉醒”之名的系列正统续作终于再度和玩家见面。游戏在继承系列的高难度外，还保留了NDS版中加入的简易模式，在这一模式中角色并不会死亡，算是对新手玩家的照顾。此外游戏还加入了通信要素，玩家可以和朋友组队合作战斗，或是挑战其他玩家的部队。

时隔五年，正统续作再度觉醒！





▲游戏收录了数段过场动画，剧情的表现力也因此得到大幅提升。

◀“小队系统”是首度加入的要素，通过前卫和后卫的搭配能组成强力单位，战略性再次提升。

特别提示

本作收录了不少付费DLC关卡，只要挑战这些关卡，玩家就能获得逆天的技能和大量金钱，从而使游戏难度大幅下降。

[资料索引]UCG：298

真・三国无双VS

日 多 饭 竞

游戏原名	真・三国无双VS
游戏类型	动作
厂商	Koei Tecmo
游戏人数	1~4人
发售日	2012年4月26日
对应玩家年龄	12岁以上

文：纱迦

黄金眼评分 20



适应玩家人群

- 无双系列的支持者。
- 注重联机要素的人
- 想体验刀剑对决紧张感的人

平均游戏时间

- 故事模式全通关约12小时
- 联机可无限游玩

游戏概要

本作是系列首次登上3DS平台，堪称系列在任系掌机上技术力最强的一作。游戏采用3人组队制，但和《无双大蛇》又不一样，玩家还可以制作新武将参加战斗。游戏可选角色不多，这点比较遗憾。游戏中登场的战斗虽然不乏名场面，但出于联机优化的目标把地图简化了。游戏中值得研究的东西不多，不过联机部分乐趣多多，可以和朋友玩上很久。

三人齐心，四骑当千





▲虽然有自创武将系统，但能够选择的部件还是5代《帝国》那些，缺乏新意。

◀本作的新要素组队技能（チームスキル），可以让战况瞬间发生大变化。

特别提示

本作值得研究的东西不多，不过官方会通过任天堂网络服务来提供下载内容和战历交换等联机服务，让游戏的生命得到最大程度的延长。

[资料索引]3DS专辑：2

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境3D

日 饭 典

游戏原名	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D
游戏类型	角色扮演
厂商	Square Enix
游戏人数	1人
发售日	2012年5月31日
对应玩家年龄	全年龄

文：宇宙人

黄金眼评分 27



适应玩家人群

- 收集控
- 希望花时间深入研究的玩家

平均游戏时间

- 纯粹通关约30小时
- 深度挖掘隐藏要素100小时以上

游戏概要

本作是《勇者斗恶龙》系列”的分支系列“怪兽篇”初代作品的重制，游戏场景和怪物全部经过了3D化，玩家除了在迷宫中捕捉之外，还要可以通过将性别不同的两种怪物进行配合，诞生出更强的怪物。本作登场怪兽达到了系列最高峰，总数多达700只，怪物的配合难度也大幅提升，加上可以继承双亲的技能，使得怪物的培养方向更加变化多端。

怪兽大师之旅由此展开！





▲游戏的场景和怪物全部3D重制，即时演算的过场动画也相当华丽，展现出更加美丽的怪兽仙境。

◀怪兽的数量非常丰富，而且根据培养方式不同，能力也有很大差异，跟朋友对战能获得更多乐趣。

特别提示

怪物进行配合之后，罕有度旁边会出现一个“+x”的数值，数值越高的怪物成长率远比低的出色，哪怕后者等级更高。因此要多进行配合。

[资料索引]UCG：301

更多，访问：73139.blog.163.com



说起暑期和平时最大的区别，莫过于有大把时间能蹲在家里做自己喜欢的事，而在难得的暑假，窝在舒适的空调房里喝着冷饮打游戏也是人生一大享受，相信这时大部分玩家都会优先选择跨平台游戏作为自己恶补的目标。确实，从几年前开始，跨平台游戏就成为电视游戏的主流，丰富庞大的游戏阵容与极高的整体素质让每个玩家都能找到自己心仪的游戏。而2012又恰恰是跨平台游戏爆发的一年，光上半年来说就有不少让玩家欣喜若狂的大作登场。特别是美式游戏在今年上半年来了一次大爆发，《大地王国 罪与罚》、《马克斯·佩恩3》、《质量效应3》等大作接踵而至。而喜欢日式游戏的玩家也不要心急，虽然日本市场不比当年那番火热，但由擅长渲染剧情闻名的CC2制作的《阿修罗之怒》绝对能让你眼前一亮，还有《火影忍者 疾风传 终极风暴 世代》、《龙之信条》等素质上乘的游戏。此外，《灵魂能力V》、《VR战士5 最终决战》和《街头霸王对铁拳》也是格斗游戏爱好者不容错过的佳作。最后要说的是，部分游戏对网络也有一定要求，如果想要体验良好的网战，最好置办一条带宽在4M以上的网络。

灵魂能力V

日 多
典 亮

游戏原名	Soul Calibur V
游戏类型	格斗
厂商	NBGI
游戏人数	1～2人
发售日	2012年1月31日
对应玩家年龄	13岁以上

文：狼来了

黄金眼评分 27



适应玩家人群
- 3D格斗游戏的初学者
- 热衷于网络对战的玩家
- 对人设或世界观感兴趣的人

平均游戏时间
- 故事模式通关约需2小时
- 全成就/白金奖杯需40小时左右
- 网战奖杯/成就耗时视网络情况而定

游戏概要

本作故事模式的表现力可以说是历代最高，大幅度强化的自创武将模式让玩家有更多的想象空间来DIY独一无二的武将造型，全新登场的角色也让人眼前一亮，进化后的对战系统变得更加照顾新手，而老玩家也能从即时防御等上级者向的系统中找到更多的对战乐趣，多元化的线下内容以及强大的网络模式让人深陷其中，难以自拔。付费DLC的内容也相当丰富。

最强的3D刀剑格斗游戏再临！



◀新主角剑盾姐弟——帕特洛克罗斯和琵拉，在本作中拥有不俗的实力。

新角色、新剧情、新系统！



▲高风险高回报的即时防御系统令对战变得更具技巧性。

特别提示

为了让新玩家能更快地上手，本作对以往作品中"角色招式太多"、"指令复杂"等细节作出了调整，删除了一些缺乏实战意义的招式，大部分指令也经过简化，练习模式也更加人性化。

[资料索引]UCG：292、293、294、295、297；X360专辑：17

漆黑II

美 暴
剧 枪

游戏原名	The Darkness II
游戏类型	主视角射击
厂商	2K GAMES
游戏人数	1人
发售日	2012年2月7日
对应玩家年龄	17岁以上

文：华尔兹

黄金眼评分 24



适应玩家人群
- 暴力血腥控
- 压力缠身的玩家
- 漫画剧情派

平均游戏时间
- 一周目通关5小时左右
- 全成就10小时即可达成

游戏概要

本作是以漫画为原型改编的第一人称射击游戏。相比前作，游戏在许多细节上进行了改革，卡通渲染的画面却依然充斥着血腥暴力的内容。在游戏中玩家将扮演操控暗黑力量的主角杰基，为了拯救自己的挚爱而再次踏上征程。Darkness的力量会再次进化，带来前所未有的爽快感。游戏设有单独的多人合作关卡，叫上多个好友一起战斗的乐趣十足。

双枪在手，黑暗力量吞噬一切



◀游戏中为玩家精心准备了一场心理攻防战，是相信自己，还是接受命运的安排？

现实与错乱之间，扑朔迷离。



▲绝对的力量，压倒性的实力，将一个个敌人送入永远的黑暗之中，这就是Darkness。

特别提示

游戏虽然算是成就/奖杯神作，不过个别成就/奖杯还是需要动点脑子的，比如打瓶子的迷你游戏，就需要反复练习数次才能完成。此外NEW GAME+会继承上一周目所有能力。

[资料索引]UCG：293

大地王国 罪与罚

美 暴
爽

游戏原名	Kingdoms of Amalur：Reckoning
游戏类型	角色扮演
厂商	EA
游戏人数	1人
发售日	2012年2月7日
对应玩家年龄	17岁以上

文：稀饭

黄金眼评分 25



适应玩家人群
- 喜欢宏伟背景设定的玩家
- RPG和ACT双重爱好者
- 欧美角色扮演游戏爱好者

平均游戏时间
- 完成所有阵营任务并通关需要25小时以上
- 全成就/白金需40小时以上

游戏概要

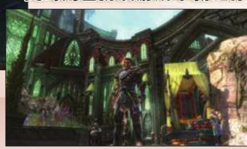
本作融合了角色扮演游戏和动作游戏元素，其融合程度之高，战斗爽快感之强在欧美角色扮演游戏中绝对是顶尖之流。开发商请来了著名奇幻作家R·A·萨尔瓦多为游戏编写剧情并构筑世界观，并在美术设定上加入更多亮丽鲜艳的色彩元素，以营造出与其他奇幻题材游戏的区别。游戏目前已经推出了两个DLC，有着新的区域，新的怪物和新的故事去等待着玩家们体验。

重生英雄乱命数，扭转乾坤救苍生！



◀与体型远大于自己的怪物交战在本作当中是家常便饭，过程刺激又爽快感十足。

美式角色扮演游戏革新之作



▲鲜艳的颜色运用，浓郁的异域风情，本作的环境风格明朗夺目，却又不会显得过于童话。

特别提示

游戏的主线剧情长度较为厚道，故事曲折，但情感冲击力不足。相比起来，各个阵营任务反而较为出彩，虽然剧情动画较少，但任务线涉及到了许多背景知识和传说故事，剧情控不容错过。

[资料索引]UCG：293、294；X360专辑：18

更多，访问：73139.blog.163.com

阿修罗之怒

日 剧 硬 爽

游戏原名	Asura's Wrath		
游戏类型	动作	厂商	Capcom
游戏人数	1人	发售日	2012年2月23日
对应玩家年龄	15岁以上		文：伽蓝

黄金眼评分 25



适应玩家人群
- 对热血题材有共鸣的玩家
- 不反感互动式电影游戏的玩家
- 对佛教题材感兴趣的人

平均游戏时间
- 普通难度一周目观看所有剧情通关约6小时
- 获得白金奖杯最少需通关3次，剧情全跳约20小时

游戏概要

CC2 以其擅长的“视觉系”设计孕育出《阿修罗之怒》这样一款全新的原创作品，游戏基于佛教题材改编，并以热血互动剧情方式呈现的一款动作游戏，游戏强调一周目的震撼体验，独特的艺术风格与优秀的音乐绝对可以给予玩家强烈的视听感受，战斗系统虽看似简单，但在挑战关卡高分的过程中能挖掘出更多的细节，总的来说游戏是经得起玩家品味的新生异色 ACT。

热血、激斗、定义互动电影的新概念！



◀本作经常要面对比自己巨大得多的敌人，这样的反差造就的是强烈的压迫感。

成就大愿，追寻愤怒之极意



▲一个看似老套的复仇故事，却以极其出彩和热血的方式呈现，使不少玩家在通关后仍意犹未尽。

特别提示

游戏的DLC众多，DLC里面除两集动画外都可玩性十足，特别是名为“轮环篇”的DLC更是对本篇剧情的补完，可以说是必玩的DLC，另外与《街头霸王》穿越的两个篇章也值得尝试。

[资料索引]UCG：294；PS3专辑：18

火影忍者 疾风传 终极风暴 世代

日 多 饭 竞

游戏原名	NARUTO—ナルト—疾風伝ナルティメットストームジェネレーション		
游戏类型	动作	厂商	NBGI
游戏人数	1～2人	发售日	2012年2月23日
对应玩家年龄	全年龄		文：华尔兹

黄金眼评分 24



适应玩家人群
- 《火影忍者》死忠
- 喜欢网战或者与人对战的玩家
- 喜欢乱斗类型的玩家

平均游戏时间
- 每条路线通关时间不等
- 全成就/白金30小时即可获得

游戏概要

著名连载漫画《火影忍者》游戏版“《终极风暴》系列”的最新作。本作由于与前作间隔时间比较短，故事背景只发展到原著“五影会议”为止。本作取消了大受好评的 QTE、BOSS 战等内容，成为了一款讲究对战的乱斗游戏。游戏中增加了查克拉取消战斗系统，主线故事模式可以选择多名角色视角进行，其中穿插大量的动画，而不少动画都是重新制作过的。

取消查克拉，更加平衡的游戏对战乐趣



◀除了《疾风传》中的角色外，游戏中还有大量来自之前故事中的角色可以使用。

现实与错乱之间，扑朔迷离



▲游戏中有大量原创的动画以及剧情，如果你是《火影》真饭，岂容错过？

特别提示

与AI对战，佐井将是不二人选，仅凭一招奥义“超兽伪画”，神笔马良就能从头制霸到尾。游戏中的挑战模式颇有些难度，不过用了该角色后一切将是浮云，即便单手也能轻松搞定。

[资料索引]UCG：294；PS3专辑：18

质量效应3

美 剧 多 枪

游戏原名	Mass Effect 3		
游戏类型	角色扮演	厂商	EA
游戏人数	1～4人	发售日	2012年3月6日
对应玩家年龄	17岁以上		文：稀饭

黄金眼评分 28



适应玩家人群
- 系列死忠玩家
- RPG与TPS的双重爱好者
- 喜欢联机合作网战的玩家

平均游戏时间
- 疯狂难度通关需15小时以上
- 网战模式全职业满级需25小时以上
- 全成就/白金需40小时以上

游戏概要

本作是“《质量效应》系列”在家用机平台上的第三作，也是“谢帕德指挥官三部曲”的最终章，玩家将扮演谢帕德指挥官乘坐诺曼底号在宇宙中穿梭，为了拯救地球而战。武器装备限制的取消和负重系统的加入让本作的武器选择更具策略性，新加入的网战玩法新颖，强调玩家之间的合作意识，金难度的挑战性极强，不过靠抽奖获取新角色和装备的设定随机性过高。

环游宇宙定纷争，联合力量救地球



◀系列首创的网战模式虽然较为粗糙，但更新速度颇快，四人配合作战时乐趣十足。

太空史诗的震撼最终章



▲曾经是人类利益至上组织的克鲁伯斯在本作当中成为了谢帕德拯救全宇宙时最大的阻力。

特别提示

本作的故事结局存在着争议，官方在6月26日开始免费提供加长版结局DLC下载，但建议还没有通关的玩家可以在通关一次并观看旧版结局后再下载DLC，对比一下新旧结局之间的差异。

[资料索引]UCG：295、296；X360专辑：18

街头霸王对铁拳

日 多 饭 竞

游戏原名	ストリートファイター×铁拳		
游戏类型	格斗	厂商	Capcom
游戏人数	1～4人	发售日	2012年3月8日
对应玩家年龄	12岁以上		文：伽蓝

黄金眼评分 24



适应玩家人群
- 《街头霸王》或《铁拳》的粉丝
- 对“《街头霸王Ⅳ》系列”特别有爱的玩家

平均游戏时间
- 街机模式通关一次约30分钟
- 挑战模式与连段模式踏破耗时根据玩家水平而定
- 全成就/白金约40小时

游戏概要

本作基于“《街头霸王Ⅳ》系列”的引擎制作，《街头霸王Ⅳ》的老玩家可以直接持证上岗，不少《街头霸王Ⅳ》的技巧可以直接用到本作当中。《铁拳》角色在 2D 的操作方式下非但没有出现违和感，而且还很好地将铁拳的特色保留下来。虽然游戏发售之初被玩家发掘出许多无限连 BUG，但经过数次的补丁修正后这些 BUG 已经被封堵，而且游戏的平衡性也得到极大的提升。

参战阵容极强的格斗盛会！



◀换人连段、合体超杀，各种丰富的游戏系统组合使得游戏的研究价值极为丰富。

创新的系统，全新的体验



▲本作的宝石系统是格斗游戏中绝无仅有的能力加成系统，装配不同的宝石使对战的变化产生无限可能。

特别提示

全成就/白金最大难点在于挑战模式，这些挑战部分要求极为坑爹，但在未更新时存在不少无限连的BUG，对挑战感到苦手的玩家不妨不要更新，借助旧版本的BUG来降低挑战的难度。

[资料索引]UCG：295；PS3专辑：18

更多，访问：73139.blog.163.com

寂静岭 暴雨

美 成 谜 典

黄金眼评分 22



游戏原名	Silent Hill Downpour
游戏类型	动作冒险
厂商	Konami
游戏人数	1人
发售日	2012年3月13日
对应玩家年龄	17岁以上

文：金馆长

适应玩家人群

- 系列忠实玩家
- 喜欢解谜多过战斗的玩家

平均游戏时间

- 不参照攻略，自行解谜通关需10小时以上
- 二周目以后最快可3~4小时通关
- 利用良性BUG达成全成就/奖杯可以在25小时内搞定收工

游戏概要

这款《寂静岭 暴雨》是一款外包作品，画面基本达到了次时代游戏的平均水平，寒冷阴郁的气氛也让本作整体氛围与系列相吻合。游戏中战斗很多，随便捡起街边的东西当武器的设定很有真实感。游戏中引入了“支线任务”的设定，支线任务种类十分丰富，从战斗到解谜应有尽有。游戏剧情比较简单易懂，但是缺乏系列之前几作的那种有深度的剧情。

解谜与战斗并重的新时代《寂静岭》



◀游戏中很多谜题需要我们既动脑又动手，部分支线任务中的谜题尤其精彩。

在庞大的寂静岭中自由探索吧



▲虽然从性质上来讲是外传，但是也有一些熟悉的角色会登场，比如图上这几位。

特别提示

本作很多谜题的结果可以跨难度继承，这样的结果就是二周目以后的通关时间大大降低，在熟悉流程的情况下一路狂奔两三个小时就能通关一遍，追求成就/奖杯的玩家有福了。

[资料索引]UCG：295、296；X360专辑：18

生化危机 浣熊市行动

日 暴 亮 枪

黄金眼评分 19



游戏原名	Resident Evil: Operation Raccoon City
游戏类型	动作射击
厂商	Capcom
游戏人数	多人在线
发售日	2012年3月20日
对应玩家年龄	17岁以上

文：铃

适应玩家人群

- 愿尝试任何《生化》作品的玩家
- 想体验《生化》多人在线模式的玩家

平均游戏时间

- 完成故事模式需8小时
- 踏破PRO难度并完全熟悉道具位置需20小时
- 多人模式混乱对战时间无法估算

游戏概要

本作的主角是安布雷拉安全服务部队的精英小队“狼群”，玩家将首次以毁灭证据、抹杀幸存者的恶人身分重回浣熊市，与昔日英勇的英雄们站在完全对立的立场上，甚至有机会置他们于死地。故事模式全面支持联机合作，多人模式包括团队积分、病毒样本、幸存者、英雄四个模式。在英雄模式中，玩家可以选择里昂、艾达、吉尔、尼古拉等人气角色进行对战。

摧毁一切威胁到安布雷拉的证据



◀本作会再现出熟悉的浣熊市，但此时玩家要执行的却是截然不同的任务。

与“老朋友们”再度碰面



▲暴君、追击者、被G病毒感染的威廉，历代作品里在浣熊市中登场的强力BOSS全都有戏份。

特别提示

本作不同角色的职业性能差异对游戏的影响没有想像中那么大，但要想打出高评价肯定是神射手最实用，其在小地图上显现道具的技能可以确保不错过任何收集。多人模式获胜秘诀在于配合。

[资料索引]UCG：296、298

忍者龙剑传3

美 爽 硬 暴

黄金眼评分 20



游戏原名	Ninja Gaiden 3
游戏类型	动作
厂商	Koei Tecmo
游戏人数	1人
发售日	2012年3月20日
对应玩家年龄	17岁以上

文：狼来了

适应玩家人群

- 追求爽快刺激感的玩家
- 硬派动作游戏的核心玩家
- 对忍者或暴力血腥题材感兴趣的

平均游戏时间

- 故事模式通常难度通关约8小时
- 打通试炼模式需有强力队友配合
- 全奖杯/成就耗时受操作技巧影响

游戏概要

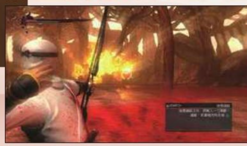
本作的系统进行了大幅改革，废除“魂”的设定，手感和操作流畅度之类的动作游戏基本功很扎实，视角方面比前作有所进步。断骨和QTE是本作的一大特色，虽然断骨取代了前作中的断肢，但实际游戏过程中玩家会发现断骨其实跟前作的断肢差不多；QTE多在鼯鼠飞扑、攀爬、断骨以及BOSS战时出现，QTE的镜头特写也使得隼龙看起来比以往都要酷。

充斥着黑暗与未知的忍者世界再度回归！



◀鼯鼠飞扑、苦无攀爬等全新的动作令游戏的演出度得到进一步的提升。

展现主角隼龙不为人知的一面



▲全新的乱世群影模式让玩家化身成无名的忍者，在不断的挑战中历练成长。

特别提示

故事模式中允许玩家以英雄模式挑战，开启该模式后主角隼龙会自动回避掉敌人的一切攻击，玩家只需要连砍就能轻松通关，如此一来就算是动作游戏苦手的朋友也能体验到本作的魅力。

[资料索引]UCG：296、297、298；X360专辑：18

虐杀原型2

美 暴 爽

黄金眼评分 21



游戏原名	Prototype 2
游戏类型	动作
厂商	Activision
游戏人数	1人
发售日	2012年4月24日
对应玩家年龄	17岁以上

文：狼来了

适应玩家人群

- 美式沙箱游戏爱好者
- 追求简单爽快的玩家
- 追求全奖杯/成就收集的人

平均游戏时间

- 全成就/白金奖杯需15小时左右
- 普通难度不跳剧情通关约8小时
- 能力升满后困难难度跳剧情约5小时通关

游戏概要

前作凭借着出色的创意吸引了一大票玩家的追捧，本作采用了全新的主角海勒，一位失去家人的军人。游戏的舞台发生在纽约，并且依然采用沙箱式的玩法，喜欢爽快暴力大肆破坏的玩家会对本作赞不绝口。游戏的育成要素非常丰富，玩家可以通过各种特殊的变异能力从各个方面强化主角的杀敌能力。流程长度恰到好处，黑白电影的过场方式也令人眼前一亮。

退伍军人为报家仇毅然挑战原型体



◀赤手空拳摧毁直升飞机、坦克等载具是游戏中的家常便饭。

新武器新能力让虐杀再度升温！



▲收集要素虽多但体贴的收集系统令人乐在其中。

特别提示

黑洞（Black Hole）是本作新增的武器，在流程的前期就能取得。虽然攻速平均，但攻击距离远、束缚部分敌人的能力以及较广的泛用性都使得它成为了必备的武器之一。

[资料索引]UCG：298；X360专辑：18

更多，访问：73139.blog.163.com

马克斯·佩恩3

美 剧 硬 爽

黄金眼评分 27



游戏原名 Max payne 3

游戏类型 动作射击　厂商 Rockstar

游戏人数 1人　发售日 2012年5月15日

对应玩家年龄 17岁以上　文：伽蓝

适应玩家人群

- ●能接受冗长剧情的玩家
- ●喜爱吴宇森式电影的游戏爱好者
- ●乐于挑战高难度的求道者

平均游戏时间

- ●普通难度一周目约10小时
- ●获得全成就/白金奖杯最少需通关5次，加上完成各种条件总耗时在150小时以上

游戏概要

子弹时间鼻祖《马克斯·佩恩》在前作推出的9年后强势回归，本作的舞台移师至阳光普照的巴西圣保罗，但游戏剧情的黑暗风格依然得到了很好的保留。游戏的故事模式既优秀又厚道，高难度的街机模式挑战更是让人欲罢不能。另外本作的网战也相当出色，在游戏发售之初官方就已经宣布一连串的DLC计划，很好地为游戏保持了热度，是一款可以玩上一年的好游戏。

止痛药、烈酒与复仇之火构筑的人生



◀一直未能从亡妻之痛走出来的马克斯，却又被卷入了另一个黑暗的漩涡当中。

单机网战，样样皆神



▲游戏的网战相当出色，在同类型游戏中可谓顶级水平，而且目前尚未推出完毕的DLC为游戏保持了很好的热度。

特别提示

对有志于挑战本作全成就/白金的玩家来说，路上最大的阻碍莫过于街机模式中的一命通关，要踏破这个模式最重要的是对关卡熟悉，玩家不妨将故事模式的三个难度悉数通关再进行挑战。

[资料索引]UCG：300、301；PS3专辑：19

龙之信条

日 成 爽

黄金眼评分 22



游戏原名 Dragon's Dogma

游戏类型 动作　厂商 Capcom

游戏人数 1人　发售日 2012年5月24日

对应玩家年龄 17岁以上　文：稀饭

适应玩家人群

- ●对西方传说怪物情有独钟的玩家
- ●喜欢体验与高智能NPC队友配合战斗的玩家

平均游戏时间

- ●全成就/白金需要40~50小时
- ●练满九大职业熟练度需要15~20小时

游戏概要

由Capcom本社开发的本作将开发商最擅长的动作游戏元素和美式角色扮演游戏元素进行了结合，成为了角色扮演游戏史上战斗部分手感最流畅爽快感最强的作品，各具特色的九大职业每一个都有不同的战斗方式，能够提供完全不同的游戏体验。但游戏的角色扮演部分表现较差，缺乏便利的移动手段，支线任务大多过程单调而且流程雷同，好感度系统的作用非常鸡肋。

觉者崛起，打破命运轮回



◀世界BOSS古龙实力强大，攻击威力足以重创玩家，但将其击败后可获得丰富的奖励。

屠龙勇士的成长之路



▲本作的大型怪物战斗参考了同社"《怪物猎人》系列"的特点，针对弱点进攻方能制胜。

特别提示

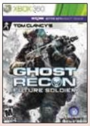
本作的传送系统设计并不合理，在一周目时玩家基本上无法频繁使用传送手段，建议先快速通关并进入二周目后才开始清支线任务，多在关键地区设置定位水晶可以大大地提高任务效率。

[资料索引]UCG：300、301；PS3专辑：19

幽灵行动 未来战士

美 剧 多 枪

黄金眼评分 25



游戏原名 Ghost Recon：Future Soldier

游戏类型 动作射击　厂商 Ubisoft

游戏人数 1～12人　发售日 2012年5月22日

对应玩家年龄 17岁以上　文：金馆长

适应玩家人群

- ●喜欢写实风格射击游戏的玩家
- ●对近未来武器有一定兴趣的玩家
- ●喜欢在游戏中进行战术指挥的玩家

平均游戏时间

- ●单机模式最高难度通关需15小时
- ●全成就或白金需要70小时以上
- ●网战模式所需时间不可计算

游戏概要

《幽灵行动 未来战士》的时代背景是近未来，所以在游戏中我们可以用到一些在现代武器基础上进行改良的未来高科技武器装备，真实中带着一点点科幻，我们还能自由组合枪械部件让武器性能达到要求。游戏的网战模式强调职业配合以及严格遵守战术纪律，耍个人英雄主义不仅害了自己，也有可能让全队的努力功亏一篑。生存模式如果能有四个玩家一起配合的话乐趣十足。

作为幽灵，我们要做的是绝不能被人看到



◀应用各种高科技装备，我们可以灭敌于无形，本作的核心思路就是"我强敌弱"。

你能想到的未来战争这里都有



▲游戏中最具特色的系统：同时射击，瞬间将4个敌人同时爆头的爽快感无与伦比。

特别提示

在单机游戏中，很多时候我们都是可以先发现敌人的，在这种情况下我们可以从容不迫地等待队友包抄到点再发动攻击，可以一下给予敌人毁灭性的打击。匆忙发动快攻反而会事倍功半。

[资料索引]UCG：300；PS3专辑：19

链锯甜心

美 成 萌 音

黄金眼评分 26



游戏原名 Lollipop Chainsaw

游戏类型 动作　厂商 角川Games

游戏人数 1人　发售日 2012年6月14日

对应玩家年龄 17岁以上　文：八重樱

适应玩家人群

- ●喜欢重口味丧尸与小清新美少女的玩家
- ●能接受得了美式恶搞的人
- ●奖杯/成就收集癖

平均游戏时间

- ●流程通关约4小时
- ●全成就或白金奖杯约20小时

游戏概要

本作是鬼才制作人须田刚一的新作，一反传统丧尸题材游戏走恐怖惊悚的路线，将主角设计成出身于丧尸猎人家族的17岁美少女，通过挥舞手上的链锯轻松实现斩杀丧尸的快感。游戏气氛轻松愉悦，充斥着大量美式漫画的表现手法，令人在游戏过程中频频捧腹。战斗系统并不复杂，不擅长动作游戏的玩家也能轻松上手，为照顾未成年玩家还特别推出了双版本。

且看美少女啦啦队员如何一骑当千



◀战斗动作是由挥舞链锯和体操动作结合而成，通过按键组合诞生不同的打法。

爽快的丧尸割草ACT！



▲华丽的演出效果是本作的特色，少了一分血腥，多了几分可爱，同时干掉多名丧尸可获得大量奖励。

特别提示

本作的换装多达25套，种类涵盖了各个领域，既有性感的比基尼泳衣、恶搞的兔子套装，也有不少热门动画中女主角的衣服。茱丽叶的日语配音更邀请到喜多村英梨和日笠阳子二人，非常少见。

[资料索引]UCG：302

更多，访问：73139.blog.163.com

极度混乱

美 暴 爽

游戏原名 Max Anarchy
游戏类型 动作　厂商 SEGA
游戏人数 1人　发售日 2012年7月5日
对应玩家年龄 17岁以上　文：狼来了

黄金眼评分 22



适应玩家人群
- 对乱斗类游戏有爱的玩家
- 白金工作室的铁杆粉丝
- 喜欢废土世界观设定的人

平均游戏时间
- 一周目无法跳过剧情通关约9小时
- 跳过剧情不追求评价通关约3小时
- 全成就/奖杯收集需25小时左右

游戏概要

本作是白金工作室近期推出的乱斗类动作游戏。故事模式以黑白两条路线展开，两条路线的主角都将为了追捕同一个目标而在各自的关卡中过关斩将。流程中的任务种类相当丰富，除了一般的乱斗外还设有竞速、运送、保护人质等等，丝毫不会令人觉得乏味。值得一提的是本作虽然是以网络模式为主，但奖杯和成就的设定完全不涉及网络的部分，只需单机即可全数入手。

近20位战斗风格迥异的个性角色由你选择



◀本作的故事模式中不乏各种帅气的特写以及极具魄力的大场面。

喧哗无章的乱斗令人血脉喷张



▲网络模式中多达10多种的乱斗规则以及贝姐的窜场一定能满足各类的玩家。

特别提示

本应与日版一同发售的美、港版游戏因故而延期到明年发售，日版的价格目前高达500元左右，对初回特典——《猎天使魔女》主角贝姐的使用权不感兴趣的玩家可以等价格稳定后再入手。

[资料索引]UCG：303

行尸走肉

剧 饭　下载游戏

游戏原名 The Walking Dead
游戏类型 动作冒险　厂商 Telltale Games
游戏人数 1 人　发售日 2012年4月25日
对应玩家年龄 17 岁以上　文：稀饭



游戏概要

本作改编自同名的热门漫画和美剧作品，但使用了原创的新故事，讲述了黑人男子 Lee 在被押送至监狱途中遭遇到丧尸危机后的惊险经历。游戏主要进行方式是在寻找场景中的剧情触发点并引发相关的行动，某些时候玩家还会面临影响到日后剧情发展的艰难抉择。游戏分为 5 章发售，目前第一章和第二章已经推出，余下三章也将在日后陆续发售。

特别提示

虽然剧情相对独立，但玩家如果想要更为完整地了解故事中的世界观，可以去阅读原作的漫画或收看目前已经播完第二季的电视剧版，两者同样精彩。

VR战士5 最终决战

竞 饭　下载游戏

游戏原名 Virtua Fighter 5 Final Showdown
游戏类型 格斗　厂商 SEGA
游戏人数 1 ～ 2 人　发售日 2012年6月6日
对应玩家年龄 12 岁以上　文：纱迦



游戏概要

本作是在街机上运营已久的《VR 战士 5 最终决战》的家用机移植版，距离系列上次登陆家用机已经经过了 4 年之久。和之前的版本相比，本作的最大变化是增加了鹰岚和红条 Jean 这两名角色，此外系统方面也有较大不同。本作虽然以下载游戏的形式登场，但内容一应具全。既有服务新手的道场模式，也有经过优化的联机模式，新增的挑战模式也颇有趣味。

特别提示

本作有两个 DLC 服装包，购买之后不仅可以获得全部 19 名角色的 DLC 服装，而且会追加总计 20 轮的 AI 高手组手对决，有条件的玩家一定要试试！
[资料索引]UCG：301

骷髅少女

美 竞　下载游戏

游戏原名 Skullgirls
游戏类型 格斗　厂商 Konami
游戏人数 1 ～ 2 人　发售日 2012年4月11日
对应玩家年龄 全年龄　文：纱迦



游戏概要

本作是一款少见的欧美风格的 2D 格斗游戏，但绝非粗制滥造之作。游戏的最大特色在于游戏中可以使用的角色全部是怪物级别的女性。系统方面可谓取百家之长，可以选择 1 至 3 名角色同时出场，按键方面采用六键制，系统的严谨程度令人满意。游戏模式还算丰富，不过初版竟然没有出招表，令人费解。出场角色数量偏少是游戏的另一大遗憾。

特别提示

游戏的画面和音乐都相当有特色，特别是每位女孩在战斗时的小动作，令看惯日系萌娘的人也能感受到一种另类的萌。难怪游戏上架后销量很快便突破了 5 万。

横扫千机

多 硬　下载游戏

游戏原名 Shoot Many Robots
游戏类型 动作　厂商 Ubisoft
游戏人数 1 ～ 4 人　发售日 2012年3月14日
对应玩家年龄 全年龄　文：纱迦



游戏概要

本作的开发团队曾参与过《边境之地》的制作，游戏为 2D 横版卷轴游戏，画面采用卡通渲染风格。玩家扮演一名土得掉渣的男子，用各种枪械将来犯的机器人大军统统打成铁渣子。游戏流程非常简单：打倒机器人，喝啤酒回血，用赚来的钱购买新的武器和装备，之后再去挑战新的关卡。游戏支持单机两人、网络四人联机，单机进度和联机通用，玩法多变。

特别提示

游戏的装备系统有点像 RPG，有时候一顶简简单单的帽子就能增加不错的数值。请根据不同的战况，在出战前选择合适的装备，这样就能事半功倍。

SHANK 2

多 硬　下载游戏

游戏原名 SHANK 2
游戏类型 动作　厂商 EA
游戏人数 1 ～ 2 人　发售日 2012年2月8日
对应玩家年龄 全年龄　文：纱迦



游戏概要

由 EA 代理发行的著名暴力游戏《SHANK》，在吸收了前作的经验教训后，以全新姿态归来！游戏依然具有浓厚的漫画风格，QTE 时更有华丽的演出效果。卡通暴力便是游戏的最大特色，以残虐的手段将敌人全部打倒吧！游戏最大的进化点就是可以通过网络联机了，联机挑战生存模式是非常有乐趣的，在战斗中获得的金钱还能用来购买道具，增加了耐玩度。

特别提示

游戏中会出现大量的辅助武器，如菜刀、长枪、棒球棍、火把，这些武器各具特色，此外场景中还有大量的场景道具可用于攻击敌人，让玩家打起来更有乐趣。

扭曲

暴 谜　下载游戏

游戏原名 Warp
游戏类型 动作　厂商 EA
游戏人数 1 人　发售日 2012年2月15日
对应玩家年龄 17 岁以上　文：稀饭



游戏概要

小小的外星人坠落到地球，却惨被人类政府抓去当做试验品，但是人类不懂的是，这次他们抓住的不再是一个会坐以待毙的无害生物，而是一个能够扭曲空间进行传送的强大存在。本作融合了动作解谜和带着点暴力的黑色幽默元素，玩家操纵的小外星人能够在逃离水下基地的过程中不断变得强大，大量的外星人心脏收集要素使得游戏时间得以延长。

特别提示

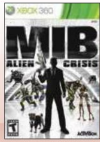
虽然本质上这是一款动作游戏，但是许多场景中的环境谜题和 BOSS 战都需要玩家开动脑筋来解决，一些位置刁钻的外星人心脏获得方式非常有难度。

更多，访问：73139.blog.163.com

2012上半年 奖杯/成就神作推介

又到了每半年一次的成就/奖杯神作推荐时间了！这回推荐的游戏较多，不再拘泥于10个的限制。这主要是因为如今越来越多的PS3游戏有拿白金当卖点的倾向，特别是SCE第一方和第二方游戏，基本上形成了大作必神作、下载亦白金的局面，对于奖杯迷来说无疑是利好消息。X360方面的好消息是微软将XBLA游戏的成就上限提升到400点，如此一来也算增大了XBLA游戏对成就犯的吸引力。 文 胜负师&纱迦

黑衣人



游戏原名 MIB: Alien Crisis

游戏类型 射击 完美所需时间 8小时以内

这个游戏的玩法比较奇怪，纱迦想了半天，貌似只有FC上的《勇士们》才能类比。游戏的难度低得一塌糊涂，把技能和武器升级后一路可以无双过去。游戏无收集，高难度能继承升级，需要先通一遍低难度然后开启高难度，最后再去合作模式打完全部的12关就行了。所谓的合作模式可以单人开双手柄完成，除了浪费时间没有任何需要注意的。

勇敢传说



游戏原名 Disney Pixar Brave

游戏类型 动作 完美所需时间 8~10小时

根据皮克斯同名电影改编的游戏，实际上就是个右摇杆射击游戏。只要规划得当，一遍流程就能解除全成就，就算有漏过的东西也可以选关补齐。虽然游戏要求通最高难度，但妹子的弓箭实在犀利，拉开距离一顿狂射就能轻松过关。一路下来除了最终战基本上无任何难点可言，通关后再花一点时间赚钱就可以完美了。

天翔铁骑HD



游戏原名 Under Defeat HD

游戏类型 射击 完美所需时间 20小时左右

本作曾经是DC上最后一个游戏，经典程度无庸置疑。游戏虽然耗时要20小时，但实际上其中有16小时是用来挂机的。挂机方法就是进入两个主要模式后按暂停，每小时增加一次接关机会，8小时之后就是无限接关，之后把两个模式的二周目全部打完就差不多齐了。游戏本身有一定难度，但只要开双手柄双打就没有问题，实在太赖了。

卡通频道大乱斗



游戏原名 Cartoon Network PTE XL

游戏类型 动作 完美所需时间 7~10小时左右

这是一部结合了CARTOON NETWORK众多明星的游戏，游戏本身无在线成就/奖杯，基本上用HARD难度通关就能拿到绝大部分成就/奖杯，其中还有不少可以用双手柄大法轻松搞定，最后刷刷钱就OK了。需要注意的是本作的X360版只有美版和欧版且成就分开，但美版锁美区，欧版锁欧区。PS3版则不存在这个问题。

战舰



游戏原名 BATTLESHIP

游戏类型 主视角射击 完美所需时间 8~10小时左右

根据同名电影改编的本作有点《COD》劣制版的意思。游戏的操作神马的都和《COD》一样，就是多了战舰控制环节。游戏的成就设置比较简单，最高难度通关、全收集外加各种武器杀人数和战舰击破数。只要先以最高难度通关再用选关补齐就OK，而且游戏中死亡后不会影响之前累计的杀敌数，对此类游戏苦手的朋友正好省了补的工夫。

机器人学笔记



游戏原名 ROBOTICS;NOTES

游戏类型 文字冒险 完美所需时间 8小时以内

本作是5pb.空前科学系列文字冒险游戏的第三作，游戏的复杂度比之前两作还有所下降，基本上只要能理解玩法，完美只是时间问题。不过如果想节省时间的话，还是找个攻略一路快进比较省心。值得一提的是游戏中还有《史坦斯闸门》的角色登场，有爱的朋友不容错过。全剧情不跳的话需要40小时，有空看看也不是问题。

奖杯迷的大胜利！

今年上半年，X360平台的成就神作不算多，如果只算独占的光盘游戏，那么差不多就只有《Kinect冲锋》这一个。而PS3/PSV平台涌现了一大批奖杯神作，足以令奖杯迷欢呼雀跃，只要你有足够多的资金，让自己的白金数量翻一倍并不稀奇。而且从目前的形势来看，这种奖杯神作泛滥的趋势在短期内不会消失，各位奖杯迷可要作好准备喽！下面就为大家简单分析一下：

GALGAME平台转换

GALGAME也就是常说的美少女文字冒险游戏，因其游戏的特性决定了这种游戏只要支持快进就一定不难。GALGAME是日本游戏的



特色文化，随着X360平台在日本的失势，此类游戏也纷纷转投PS3。仅仅上半年就推出了《史坦斯闸门 双重包》《TIME LEAP》《认真和我谈恋爱！ R》等多款作品，而下半年还会有《晓之护卫 三合一》《Muv-Luv 双重包》等一大票作品，绝对可以让奖杯迷拿到手软。不过由于日元高企，GALGAME售价都比较恐怖，没一定的资金实力可玩不转。

白金下载游戏变多

和X360的下载游戏成就上限固



定为200点不一样，PS3的下载游戏也能有白金，这一向是奖杯迷的优势所在。自从SCE放宽规定之后，越来越多的厂商选择以这种方法来为自己的游戏争取销量。仅上半年带白金的下载游戏就有：《Dyad》、《杀戮地带3 联机版》、《机车风暴RC》、《Rainbow Moon》、《The Price is Right: Decades》、《行尸走肉》、《三位一体2》、《Worms Ultimate Mayhem》、《Wrecked: Revenge Revisited》、《Assault Gunner》，而且这些游戏基本都不难。

联动轻松送奖杯

《机车风暴RC》开创了PS3和PSV联动拿奖杯的先河，只要你在任何一个版本中取得白金奖杯，之后只需进入另一个版本的游戏完成一些简单的操作，就可以立马获得一个白金。目前这样的游戏数量不多，不过每一个都很神。像《潜龙谍影3》，原本7个小时就能白，之后用联动仅需15分钟不到的时间就能再拿一白，真是轻松加愉快。有了这个方法，就算是100小时才能白的《潜龙谍影2》也有价值去玩啊！



更多，访问：73139.blog.163.com



提起游戏主机的导购，很多玩家的印象里都是长篇大论，好像买一台游戏机是一项非常艰巨、富含很多奥妙且特别复杂的工作。在一篇导购里可能包含主机参数、区域版本、主机颜色、主板型号、破解前景、配件周边等等各种玩家需要和不需要的内容，但当我们真正去购机时，做的最多的工作只是问价、试玩检查主机、交钱这么最简单的三个步骤，所以过去那种冗长的购机指导在这个逐渐正版化、网络化的游戏时代或许该进行一次更实用的瘦身了。这次的2012暑期购机指南里我们就只会对每台主机做最简单的介绍，基础的内容肯定会有，需要注意的地方也会提到，尽力把导购从书面化向实用性发展，希望这能为玩家作出更加实用的购机指导。

文 月下雪影 编 纱迦 美编 anubis

2012暑期购机指南

做最简单直接的指导

索尼的新生小公主PSV

市场综述

1. 区域版本、颜色

PSV发售至今已经超过半年的时间，现在国内PSV常见的主机版本主要包括港版、日版、美版、欧版这四种，其中美、欧两版在价格上要有一些优势，比港版、日版主机便宜将近100元，而且美、欧版主机中还多附赠了6张AR卡片。所以在现在的市场上，美、欧两版主机大有冲击港版销售霸主地位的趋势，高性价比是美、欧版主机立足的关键。颜色方面，PSV



只发售过黑、白两种颜色，而且白色还为刚刚发售的颜色，所以在价格上要比黑色主机略高一些，现在两者的差价大概在200～250元左右，预计白色主机在两个月内会降到和黑色主机相同的价位，玩家可以根据自己的喜好来选择这两种颜色。对于比较偏门的Wi-Fi/3G版的主机，因为美、欧、日这三个地区的PSV均有3G运营商锁区，即只能使用指定运营商的3G卡，无法使用中国联通3G服务，所以Wi-Fi/3G版实际上只有港版一种选择，现在港版黑色裸机的价格在1900元左右，白色裸机则要贵200多元，差不多要2150元。

好了，基本上在购机之前，玩家需要了解的就是这简单的三点，主机的区域版本、颜色和是否考虑Wi-Fi/3G版，作出选择后就可以准备去购机了。

2. 翻新检验

在实际购机阶段，更多需要注意的是主机的包装和机器本身的质量。因为PSV现在还算是新主机，暂时还没有破解，而且或许未来的一两年也都不会有破解，所以现在购买PSV的玩家都是核心向的玩家。如此一来主机再出售率很低，市场上翻新机的概率很低。所以我们在购机的时候基本可以不用考察PSV是否为翻新，最多看一下L、R这两个透明肩键是否有磨损就可以了。

关于主机的三码合一，欧、美两版因为运输过海关的问题，大部分机器很难对应，只有在购买港版时需要仔细检查一下，在检查时最好带上可识别条形码的手机，方便后期的一些检查。现在PSV的三码合一主要是说机身序列号和包装上的序列号，还有在电脑端显示的主机序列号是否对应。先说主机上序列号吧，它分为上下两个贴条，下面是主序列号，它的格式是AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-



▲检查机器时也可以侧面看一下按键的晶莹程度，是否有划痕。

PCH1X0X，前三段为2+8+7，总计17位。最后的PCH1X0X是主机类型和区域版本的编号，第一个X有0和1两种，0是Wi-Fi版、1是Wi-Fi/3G版。第二个X有7种，0表示日版、1是北美、2是澳洲、3是英国、4是欧洲、6是香港、7是台湾。我们主要见到的以0、1、4、6居多。上面的贴条则是机器的序列号，即是第多少台PSV，它的格式是SERIAL NO.HE CCCCCCC，可以看到它是和主序列号的第三段相对应的，这里一般不会出错。而包装上的序列号是说的是盒子上的白色贴条，这上面有两道条形码和数字，这里依次对应主机序列号的BBBBBBBB-CCCCCCC部分，即

更多，访问：73139.blog.163.com

第二段和第三段，这里注意不能出错。这时如果你有可以识别条形码的手机就可以顺手扫描一下这个条形码了，条形码扫描出的数字应该和下面印刷的数字相对应。当然并不是所有商家都会让你这么做，所以建议你出门或者回家再扫描这串条形码。最后是电脑上显示的主机序列号，你需要先在电脑上安装内容管理助手以保证主机能被电脑正常识别到，然后再在 PSV 连接到电脑进入待机的情况下，打开“我的电脑”，用鼠标右击 PSV 的盘符选择属性，找到主机序列号一项，这里和机身上的主序列号对应，机器就没有任何问题了。

3. 配件

如果上面的检查都没有问题的话，机器就可以拿回家了，PSV 需要购买的配件一般都包括贴膜、保护包、记忆卡等，这些你可以随意选购。除此之外，如果你发现你的 PSV 在打开使用数据线充电的情况下不能用电脑或者外置电源充电，那么你还需要再购买一个 PSV 充电转换插头，它可以把 PSV 数据线上的 USB 充电接口转换成主机可识别的充电模式，最终达到可以使用数据线充电的效果，这种接头有杂牌正牌两种选择，杂牌一般带有双模开关，能在充电模式和数据传输模式之间转换，品牌的产品，比如品胜，没有双模切换，只是单纯用来转换信号达到可用数据线充电的效果。这个小玩意的价格在 10 ~ 20 元不等，经常用电脑充电的玩家可以考虑一下这种配件。

购机误区

1. 避免廉价下载游戏套餐

现在购买主机，通常会有商家推荐一些购机套餐，以较低的价格搭配几款廉价下载游戏，这样不仅卖出了记忆卡，也会让你获得想要玩的游戏，看起来是皆大欢喜，但由于 PSV 在帐号上的特殊性，这种廉价下载游戏的套餐建议还是不要购买。因为这种促销手段主要是利用了 PSN 账户的合购功能，索尼允许一个 PSN 帐户购买的游戏在两台 PSV 上同时使用，商家通过此规则购买比实体游戏更便宜的下载游戏，这样成本可以在平摊到两台主机上，算起来一款下载游戏的实际价格也只有光盘游戏的 1/3，所以套餐的价格才能压得如此之低。但这样一来会导致你的奖杯会和别人共享，而且你无法使用自己的 PSN 账户进行游戏。再考虑到机器中 PSN 帐号实际的控制权是在商家手里的，这样会有很大的不便，不仅让你放弃了用自己的 PSN 账户取得奖杯的乐趣，而且还要面临花钱买来的游戏随时可能被剥夺的风险，这让 PSV 的趣味性大打折扣。 而且从安全性的角度考虑，这种购买方法也不建议玩家去尝试。

2. 小心你的 PSV 屏幕

PSV 主机因为本身屏幕材质的限制，所以会出现一些黑斑问题。这种问题的产生主要是因为 OLED 材质无法和附着材质 100% 黏合，这些未能黏合的部分是光斑，而黏合的部分则是黑斑，虽然现有的 PSV 已经随着产能和工艺的提升让问题出现的几率大大降低了，但基本上每台机器还会遇到一些。检查的方法是在屏幕全黑的时候，清点黑色色块或者是白色色块。那些黑色色块即为黑斑，这种黑斑出现的越少越少。而呈白色色块的是光斑，同样也是越少越好。其实从屏幕本身的材质讲，OLED 是自发光体，在显示黑色时应该是全黑的，即不会有任何亮光，所以通常情况下是没有黑斑问题的，但因为成本的限制，索尼采购的 PSV 屏幕通常难以达到这种效果，这样一来黑斑反而是一种问题了。不过也有一些机器 OLED 黏合的好，最后呈现的是少部分的光斑问题，这两种屏幕没法说哪种质量更好，但肯定是黑斑、光斑这种反差问题越少的屏



▲这种在纯黑界面下都显示墨绿色的屏幕即为油污屏，购机时一定要注意。

幕效果越好。另外 PSV 还有一些屏幕会在全黑的情况系呈现出墨绿的颜色，这种半黏合的效果形成了极其难看且颜色显示不准的极品烂屏，玩家购机时这种屏幕千万不要买，在行业角度呈现出墨绿色的屏幕一般被叫做油污屏，除了油污屏之外，偶带黑斑和光斑的屏幕均可接受，玩家根据自己的喜好选择即可。

PSV 购机推荐套餐

\	品牌/型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1650元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计	1898元	

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。其中美版、欧版还另外含有6张AR游戏卡片。

裸眼 3D 的无穷魅力 3DS

市场综述

1. 主机类型、颜色、锁区游戏

3DS 的新版本 3DS LL 马上上市是个尽人皆知的消息，所以这段时间老的 3DS 主机在销售上出现了比较大的下滑。现在单纯考虑两个主机版本的优劣势，无疑是新的 3DS LL 更为吸引人一些，它的主要特点在于屏幕更大，电池续航能力更长，3D 效果更为突出等等，而且单纯增大的屏幕也没有因为像素不变而产生画面质量明显下降的问题，任天堂加入的画面过滤系统保证了 3DS LL 大屏幕的视觉冲击力。当然原先的 3DS 主机也有不少优势，像是便于携带、可选择的颜色多，支持任天堂过去发售的扩展配件等等，比如右摇杆扩张底座，想要玩《怪物猎人》体验双摇杆的话，3DS 还是很值得考虑的。

当然，如果现在就要出手购买主机的话，肯定只有 3DS 一种选择，所以在导购上我们还是要把主要内容回归到现有的 3DS 上来。现在的 3DS 总共有 7 种颜色，其中日版和美版主机共有的颜色为 4 种，分别是水晶蓝、宇宙黑、火焰红和神秘粉，美版的神秘粉因为只和《任天狗 + 猫》同捆发售，所以很少见。其余 3 种颜色为日版和美版独占，美版有日版不存在的午夜紫，日版有冰雪白、深邃蓝这两种美版不具备的颜色。从颜色的角度上说，无疑是日版为首选。

从游戏丰富程度上说，同样也是日版更为优秀，尤其是在锁区的情况下，日本很多第三方厂商的游戏都只有日版，像是《怪物猎人》、《新 Love Plus》等等，充分考虑颜色和锁区这两点后，日版 3DS 脱颖而出，成为当前购买的首选。但日版 3DS 的缺点在于日版游戏售价过高，美版游戏通常要比日版便宜 1/3 的价格，也就是 100 多元，这对于目前无法破解的 3DS 来说，是个需要注意的地方，玩家要根据自己的经济能力量力而为。除了日、美两版市场主流之外，任天堂还安排在 9 月 28 日发售港、台两版的 3DS 和 3DS LL，其中 3DS 是目前独有的颜色，珠光红和晴空蓝两种，而 3DS LL 只是普通的纯白和蓝黑，不过因为这两个区域版本的主机还未发售，所以我们无法得知它们的锁区情况，目前只是确定有繁体中文版的游戏上市，倘若你想玩中文游戏，那么港、台两版主机是个不错的选择，但这里建议还是等到得知它们的锁区情况再做考虑更为稳妥，现有情况下依然是日版 3DS 最为实在。



▲任天堂在其官网公布了港、台两版3DS的发售日期，不过区域划分不明。

更多，访问：73139.blog.163.com

2. 排查翻新机

到了实际购机的阶段，最主要的工作依然是检查翻新，因为在 3DS LL 发售前夕，市场上会有很多二手的 3DS 重新流入市场，其中大部分肯定是翻新再销售的，毕竟现在电玩店回收 3DS 的条件都很苛刻，必须表面无划痕磕碰，不能有压屏等等，这些机器不被拿去翻新绝对是不可能的，而这样的机器翻新会很难察觉出来，目前只能说检查最基本的三样：充电接口是否有划痕氧化、机器的序列号是否和说明书上的一致，机器后面的螺丝是否有拧痕划痕。而对于大部分机器，序列号对应很难做到，因为机器也是机箱分离运输到国内再组装的，这种情况下除非细心或者干脆作假，否则序列号都很难对应，所以检查机器的时候，不妨也看一下说明书上的序列号，如果有歪斜问题，那倒还极有可能是造假出来的三码合一，这样反而是翻新机。当然如果有条件的话，回来之后最好试试盒里的任天堂礼品券能否注册，这应该也是非常直观的检查办法，如果没有礼品券或者礼品券不能注册，那机器必是翻新无疑了。

3. 烧录卡

虽然 3DS 未能破解，但是主机本身向下兼容，所以对于大部分玩家来说，一款 NDS 烧录卡还是必须购买的。现在市场上比较主流的烧录卡是 R4ISDHC 和 Supercard DSTWO 两种，前者也叫 R4 银版，功能上支持即时存档、即时攻略、金手指、软复位等主流功能，但即时存档和即时攻略的支持效果不算出色，它的主要优势是在于价格低，更新速度快，市场价通常是在 100 元左右，但淘宝价格只有 30 ~ 40 元，建议购机后去淘宝选购。后者的 Supercard DSTWO 是 NDS 时代的最强烧录卡，卡带内有独立的处理芯片，所以它有很多独占的软件，比如 GBA 模拟器等等，而在基础功能上，像是即时存档、即时攻略、金手指这些，也是目前所有烧录卡里最优秀的，兼容性没得说。当然最好的卡带价格也肯定最贵，它差不多要 220 元左右才能买到，不过厂商负责的态度也保证了内核的更新速度，发烧级玩家的话建议购买 Supercard DSTWO。至于其他的一些 NDS 烧录卡，因为现在更新不及时、或者是功能不完全已经被逐渐淘汰，玩家选购烧录卡以这两种为准即可。



▲这种包装的R4ISDHC成为烧录卡市场的主流，但属中低端产品，不要买贵。

购机误区

1. 韩版主机不要追捧

经历过 NDS 时代的玩家在购机时总会想起廉价的韩版 NDS，但到了 3DS 时代，韩版主机已经可以彻底淡出我们的视线了。最主要的一点原因在于主机本身有锁区，而且是韩国区，所有日文、英文游戏均无法在韩版 3DS 上运行，截止到目前为止只有几款专门的韩文游戏可以在韩版主机上运行，这无疑让机器变成了废品。再加上韩版主机现在还无法和其他地区的 3DS 进行面对面联机，无疑更是雪上加霜。所以无论韩版 3DS 价格有多便宜，也千万不要购买，否则追悔莫及。

3DS 购机推荐套餐

\	品牌/型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1150元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4ISDHC	48元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1370元

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

索尼游戏的当家主人PS3

市场综述

1. 破解与翻新

现在的 PS3 市场依然被人为地划分成破解与非破解两个选择。破解方面，因为现在大部分经销商又一次面临无货可卖的境地，所以价格已经再次回了 3000 元以上，相比之下非破解主机则一直保持在平均 1900 多元的价格区间内。相信这两种完全不同的价格就已经足以让大部分玩家作出自己的选择了。

而关于破解主机，这里又要再次提起官方翻新，因为现在市场上可以见到的大部分软破解主机都是来源于欧美市场的官方翻新主机。官方翻新指的是 FACTORY RECERTIFIED 产品，即工厂翻新。在国外的索尼专卖店，所有电子产品可以进行 14 天无条件退还，被退货回来的机器，商家在检查无损坏之后会送回到索尼原厂检修，如果没有任何问题就会用印有 FACTORY RECERTIFIED 的白色纸盒进行重新包装，并运到线下再进行销售，不过索尼的专卖店不会出售官翻主机。这种官翻主机其实在国内还有另外一个名字，叫 14 天机，但在严格意义上说，官翻机不能算是二手机，国外只有标着 second-hand 或 used 的是二手产品，recertified 或是 refurbished 全属于翻新机。而官方翻新的好处，就是没有质量问题，并且成色和全新相当。但从现在实体销售的 PS3 官翻机里看，个别机器还是会存在机身、电源被刮花的小问题，不过这通常是在运输中造成的，机器本身质量是没有问题的。但高价去买翻新机，很多人还是有些心结的。所以如果你想买破解机，你必须先要考虑能否高价接受官翻机。

当然，官翻机也不是全部都可以破解的，其中还有一部分因为系统版本过高而无法破解，虽然最后也包装成了全新主机来销售，但花未破解主机的价格买翻新机，肯定是不合适的，所以对于这种翻新机，买非破解主机的玩家一定要注意一下。首先要看看 PS3 的包装，因为翻新机使用的都是白色盒子，所以商家再翻新时需要用到第三方厂商印刷的非原厂包装，这种包装盒很多都是不标记主机硬盘容量的，凡是遇到没有硬盘容量的盒子，肯定是组装盒子无疑。其次，组装盒子的字体较细，颜色比较暗淡，用手捏盒子可以感觉到盒子的夹层轻薄，缺乏缓冲区域，对主机的保护力度明显不够，当然很多没接触过 PS3 原版包装的玩家可能很难识别这点，不过只要注意盒子不能偏软就对了，有一定的硬度才是正品包装盒。在机器本身方面，全新机使用的都是白色的泡沫纸包装，而翻新机大多数是透明的塑料袋，而且还有很多商家习惯在机器上贴一层类似于保鲜膜的保护膜，凡是有贴膜的机器也必属翻新过的机器。另外最后我们还要注意，凡是官方翻新过的 PS3，主机后面都会有两张贴纸，一个是红色的 PS Logo，一张是白色的序列号，这是主机翻新后的编号贴纸，只要是有这种贴纸的主机肯定是官方翻新机无疑，记住非破解的官翻机一定不要购买，毕竟市场上还有无数的全新非破解机等着出售了。在了解了这些内容之后，你就可以去准备购买 PS3 了。

对了，还有一件需要说的事情是，PS3 即将会推出新型号产品 CECH-4000 来取代现有市场上的薄版 PS3，CECH-4000 将有 250G 版和 500G 版两个选择，预计索尼会在今年的 TGS 上公布，价格应该会和现有 PS3 保持一致。深圳的很多周边配件厂商已经有了 CECH-4000 的机模，所以新产品推出是板上钉钉的事情，对于想要购买非破解 PS3 的玩家，也可以考虑 TGS 后观望新型号的 PS3。



▲国外流传的新版PS3谍照，国内周边厂商的机模也与此基本相同。

更多，访问：73139.blog.163.com

2. 区域版本、颜色、配件

在实际购机时，版本的选择很简单，破解主机肯定不是港版，可能是欧版、美版、日版这些。而非破解主机相反，只有港版一种，主机区域代码为 3012A/B，2512A/B 为老型号，建议不要购买。颜色上非破解主机包括黑、白、红、蓝、金五种，金色比较少见，主要以前四种为主，其中红、蓝的价格要比黑、白略贵 100 元左右。挑好颜色版本试试主机玩游戏有没有问题就可以了。最后还有一点需要注意一下，港版 PS3 附带的电源插头都是英式的大三角插头，普通的电源插座可能无法正常使用，建议你在购机时顺便再买个转换插头，大概在 20 ~ 30 元之间，如果家里的插座本身就支持英式插头，比如公牛牌的，就不必再购买了。当然如果港版机器的电源不是英式的大三角插头，那机器的配件就可以被被调换过了，最好就不要购买了。

3. 电子狗 JailBreak 2

对于购买破解主机的玩家，在购机最后还不能忘了电子狗 JailBreak 2，这是现在玩破解游戏的必备道具。不过现在市场上仿冒的 JailBreak 2 层出不穷，所以我们在购买 JailBreak 2 时必定要仔细检查一下。目前最新版的 JailBreak 2 使用了全新包装，为一次性撕开式包装，JailBreak 2 本体上还有一次性的防伪码，一旦拆开就无法使用了，这种包装在 6 月初上市的，目前市场上的销售的 JailBreak 2 大部分应该是这种包装。当然如果遇到老包装的 JailBreak 2 也要担心肯定就是假的，你可以拆开鉴别一下，JailBreak 2 的拆装很简单，你只要把电子狗的下半身从金属壳里拔出来就行了，然后再拆开塑料壳就能看到里面的芯片，。另外，有消息称 JailBreak 2 可能会在近期做一次硬件更新并带来最新的破解成果，不过消息的准确度暂时无法肯定，所以玩破解的玩家现在还是先购买一个 JailBreak 2 为宜。



◀JailBreak 2的一次性撕开包装和防伪码。

购机误区

1. 硬破解 PS3 可以买

在破解机领域现在实际是有硬破解和软破解之分的。硬破解要比软破解便宜一些，3000 元以下就能买到。不过硬破解需要需要拆机、安装、焊接这些操作，商家在破解过程中需要先把 PS3 拆掉，然后通过焊接 E3 Flasher 达到破解的效果，虽然有大部分商家在安装 E3 Flasher 时会采用飞线这种不太规范的焊接方式，但破解的稳定性还是没问题的。以前之所以说千万不能购买硬破解 PS3 是因为当时的硬破解无法使用 JailBreak2，但随着技术的进步，现在硬破解主机和软破解已经没有太大不同了，可以使用 JailBreak2，所以游戏兼容性上不会有什么问题，因此现在的硬破解主机是可以购买的，惟一的心结可能还是在于机器被商家拆过吧。

2. 虚假手柄需注意

在非破解的 PS3 里面，很多商家都在进行价格竞争，因此很容易出现调换配件的问题，这里面手柄是最容易被掉包的配件，玩家购机时需要注意一下手柄的质量。一般高仿的手柄差异在于摇杆的手感，原装 PS3 手柄的摇杆无论是推、按都非常顺手，按下去的声音很清脆。但高仿的手柄则可能出现摇杆推起来生涩，按下去生硬的问题。最好的建议是在购机前先找一个原装的 PS3 手柄试试手感，然后再去购机，这样能比较轻松地检验出来。另外，在购机时也建议多试试主机，多玩会游戏，要是在游戏时遇到手柄连接困难，突然失灵、丢失信号、按键延迟等问题，这就极有可能是高仿手柄了，建议玩家和商家交涉换一下手柄或者换一家再买。通常原装的 PS3 手柄能达到 10 小时以上的续航时间，而高仿手柄只有四五小时的使用时间，而且高仿手柄在质量上也不敢恭维，玩家一定要尽力检查这部分。

3. 劣质 HDMI 线要提防

玩高清 PS3 肯定还会再买一根 HDMI 视频线，不过整个市场里，HDMI 视频线的仿冒品极多，购买时一定要注意一下。一般劣质 HDMI 线比较容易受干扰，容易影响游戏效果，画面质量也不如原装的 HDMI 线好。检查 HDMI 线主要看线材的柔软程度，一般较软的线材都是原装线材，塑胶发硬的线材肯定就是高仿无疑。如果不能购买原装 HDMI 线，那也建议购买一些品牌线材，要比组装高仿的优秀很多。



▲检查HDMI线主要是看齐材质，过硬的通常都是高仿产品。

PS3 购机推荐套餐

\	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2050元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计	2139元	

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

微软的家庭娱乐中心X360

市场综述

1. 破解、区域版本、颜色

想要购买一台 X360，你的第一个选择先要从破解和非破解开始。破解主机现在多以捆绑 Kinect 套装的销售方式为主，价格在 3000 元以上，主机版本只有欧版和韩版。非破解主机价格则便宜很多，只有港版，价格 1500 元左右。现在破解和非破解主机的价格相差一倍，想必大部分玩家此时已经能够作出决定了吧？不过先等一下，还不能现在就作出判断，因为 X360 的状况有些特殊，在截稿前，最新的 9.6a 电源、Corona 主板、250GB 硬盘的 X360 Slim 已经宣告被成功刷写自制系统，它的意义在于倘若所有 9.6a 机器全部被破解，而不只是 250GB 硬盘、NAND 16MB 这一种机器的话，那么市场上的所有 X360 Slim 就均宣告可以破解，届时破解主机的价格会崩盘到 2500 元以下，这是 X360 不同于 PS3 的一点。但至于其他 9.6a 的机型还需要多长时间才能破解，现在无法给出答案，作为玩家我们还只能继续观望，但这其中的一种机型被破解无疑是一个有利的信号，或许等待的时间也不会太长。而受到破解的影响，现在市面上所有 250GB 的 9.6a 电源的主机均已经涨至 2800 元，价格飙升迅速，不过不建议玩家购买，因为破解尚不完善，还需很多改进。

现在对于普通玩家，面对 X360 应该有三种选择，一种是直接购买现成的破解主机，一种是购买廉价的 9.6a 4GB 版 X360 Slim，等待 9.6a 的全面告破，然后自己到外面花 200 多元改机，最后一种是观望等到全面破解降价再入手。除了最后一种之外，其余两种都是要现在去购机的。先从破解说起，破解主机只有韩版、欧版两种，欧版

更多，访问：73139.blog.163.com

要比韩版便宜不到 200 元，两者的差别在于欧版主机运行亚洲锁区光盘游戏时无法直接安装，也就是没有安装选择，你需要通过软件转换安装到硬盘里，而韩版主机则没有这个障碍。另外欧版主机玩破解必须要刷自制系统，否则会出现锁区。非破解主机相对来说就简单很多，只有港版，因为日版、台版、美版全是 110V，需要改电源，考虑到安全因素，大部分商家也就只出售港版主机了。另外欧版和韩版主机均为 220V，无需改电源。颜色上，X360 Slim 现在有黑、白两种选择，但在破解主机里，因为全是 10.83A 主板主机，即 2011 年 7 月前出产的，所以是没有白色选择的，白色的 X360 Slim 全是在 2012 年 1 月后生产的，这点必须了解。最后，在破解主机里还有双破解、单破解之分，双破解指的是自制系统 + 刷光驱，即可以玩 D 版盘，也可以直接拷到硬盘里玩，而单破解是说只刷了自制系统，只能玩硬盘上的游戏。双破解从功能上来说要更强一些，所以价格更贵，但其中也有不少光驱是二手的旧光驱刷写改造的，玩家需要注意。



▲Team Xecuter发布的CoolRunner V3或许将会让X360再次进入全面破解的时代。

2. 配件、五码合一、生产日期、自制系统

进入实际购机环节，我们需要注意的是非破解主机的手柄是否被掉包、五码是否相对应，破解主机的稳定性到底如何。在非破解主机的手柄方面，因为现在市面上的主机都是 2011 年 9 月后的（白色为 2012 年 1 月后），这时的主机已经换了新款 X 手柄，新手柄和老手柄最大的不同之处在于顶部的刻字变为了 X360，这是区别滥竽充数的组装手柄最明显的地方。凡不是 X360 的，多半就是老手柄或者组装手柄了。除此之外，在摇杆的磨砂感上，原装手柄也要更出色，而且原装手柄顶部的防伪水印层次也比较明显清晰，不模糊，组装手柄则反之。

一般在确定手柄之后，细心的玩家可以再检查一下机器是否五码合一，五码合一指的是主机包装底部贴纸的序列号、主机机身后部贴纸的序列号、主机正面 USB 口上的序列号、拆开主机看到的序列号和主机系统里看到的序列号应全部一致。以包装底部贴纸的为参考，SN：AAAAAAAAAAAA，SN 后面有 12 位数字，这 12 位数字要和其他四处的全部一样，其中拆机后的码你多半是看不到的，所以你主要检查的也就是这四处。当然五码合一也可以用于检查欧版的破解主机，因为很多欧版主机都是积压的存货，所以也有不少是五码合一的，韩版主机可以不做鉴别。最后非破解主机你还可以看一下生产日期，在主机包装底部的贴纸右侧上方，有 LOT NO/DATE:AAAAX，其中前四位数字即是主机的生产年份周数，比如 LOT NO/DATE:1205X 就是 2012 年第 5 周的生产主机。另外在贴纸左下角最后一行，你还可以看到主机的区域版本，上面会有 FOR DISTTIBUTION IN XXXXX，港版是 HK，韩版是 KOREA，欧版则是不同的国家名，比如 ENGLISH UK。相对于非破解主机，清点完这些地方，你的检查工作也就告一段落了，可以直接买回家享受了。

而破解主机，你需要再看一看商家刷的自制系统，现在主流的自制系统是 FSD，当然也有刷官方或者是其他系统的，总之在这里你要和店家沟通，充分了解系统，对于 FSD，一定要注意千万不要使用自制主题皮肤，因为多半会死机，建议你在购机的时候多试一会，看看会不会死机，以免来回返修。另外破解主机还必须多试玩几个游戏，检查会不会死机，因为有的商家在电容方面使用不当或是焊接走线技术不好，再或者是合成系统有问题非常容易导致游戏死机，所以一定要多试，这是购买破解主机时最需要去做的，30 分钟左右的试机为宜。全部都没问题，就可以买回家了。



◀主机包装底部贴纸的完全解读。

购机误区

1. 脉冲破解没问题

对于脉冲破解，很多玩家存在误区，认为使用脉冲刷入自制系统是不好的，更多人还是倾向于完美的刷光驱破解。但实际上现在脉冲破解技术已经非常成熟了，给 X360 加装脉冲芯片已经类似于之前给 PS2 加装直读芯片一样，主机目前使用的芯片都是二代芯片，名为 Xatrix Glitcher V2，商家通称快跑芯片，开机的速度一般在 5 ~ 15 秒之间，非常稳定，虽然偶尔的走线不好会造成死机等问题，但比起廉价的美食来说，这点应该算不上问题。另外很多商家会称焊接排线为杜邦线，这里要说杜邦线不过只是普通的皮线，玩家不要因为换了个名字就多掏钱。最后使用脉冲破解不要上网。

2. 虚假硬盘需注意

在破解机里面很多商家喜欢用扩容硬盘来唬人，这其中最多的就是 320GB 大小的硬盘，这种硬盘在格式化后一般实际可用容量是 290GB 左右，而部分商家把 250GB 硬盘虚拟扩容显示为 320GB，格式化后也是显示可用容量是 290GB，但最后的实际可用容量却只有 220GB，所以我们在购买主机时最好让商家拷满 DEMO 鉴别容量，当然这样的商家还是少数，也不必太过防备，这里只是简单的提醒。另外还有很多商家用回收来的二手硬盘装到 X360 Slim 卖，这种商家比较多，惟一的鉴别方式是拆下硬盘连接到电脑使用 360 硬件大师或是鲁大师这类硬件检测软件查询硬盘的通电时间，时间一旦有几百小时，那肯定是中古硬盘无疑。


▲X360没有原装硬盘出售，所有的硬盘都是组装的。

X360 购机推荐套餐

\	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GG）	1480元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计	1569元	

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

行文至此，这篇导购的内容也就告一段落了。这是一次不同以往的改进，或许直面看起来像篇流水账，但这里已尽力用最短的篇幅涵盖了大部分购机内容。对于 Wii，因为 Wii U 即将上市，Wii 市场份额基本接近谷底，所以这篇导购并没有包括这台上时代霸主的介绍。等来年 Wii U 上市，我们会再专门做一篇关于 Wii U 的全面导购，尽请期待。



市场报价信息更新截至 2012 年 7 月 15 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

更多，访问：73139.blog.163.com

索引

实用至上主义再次与大家见面！这个每半年出现一次的版块诞生的初衷是以小篇幅将半年内值得一玩的游戏的最实用内容集中报道，省去了大家翻阅一大堆杂志的烦恼。里面既有对已刊登内容的重新概括，也有完全原创的新内容，喜欢读者尤其是新读者能够喜欢。

随着NDS、Wii逐步淡出舞台，本次实用至上主义没有收录有关这两个机种的内容。PSV是距离现在最近的新主机，不过从目前来看形势不容乐观，所以相对的内容也不算多。这次唱主角的仍是跨平台和PSP部分，这也与国情基本吻合。6页的内容不算太多，不过考虑到还有近20页的迷你攻略原创内容，相信帮助大家度过一个充实的暑假是不成问题的。

3DS

新·光之神话 帕尔提娜之镜 28
王国之心 3D 28
生化危机 启示录 29

PS3

海贼无双 29
压倒性游戏 无限灵魂 29
星际战鹰 30
二进制领域 32
灵魂能力Ⅴ 32
COD 现代战争 3 32
大地王国 罪与罚 32
街头霸王对铁拳 33
质量效应 3 33
龙之信条 33
超凡蜘蛛侠 33
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代 33

PSP

第2次超级机器人大战Z 再世篇 30
写真女友 30
产子救世录 30
光明之刃 30
黑豹2 如龙 阿修罗篇 30

PSV

圣洁传说R 31

X360

巫师2 王国刺客 加强版 31
御姐武戏Z 神乐 31
SEGA瑰宝合集 怒之铁拳 32
SEGA瑰宝合集 战斧 32
二进制领域 32
灵魂能力Ⅴ 32
COD 现代战争 3 32
大地王国 罪与罚 32
街头霸王对铁拳 33
质量效应 3 33
龙之信条 33
超凡蜘蛛侠 33
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代 33

实用至上主义

2012上半年游戏之研究秘技大集合

3DS上半年游戏研究秘技大集合

新·光之神话 帕尔提娜之镜

原名	新·光神话 パルテナの镜	发售日	2012年3月22日
游戏类型	动作	发行商	Nintendo
版本	日版		

刷钱大法

推荐单人刷战斗王者（バトルロイヤル）模式，这个模式中红心的获得量主要取决于最后一击超出其HP剩余量的伤害值，得分和杀敌数只是其次。换而言之神器必须选单发高伤害的，个人推荐6星射击的“狙杖スナイパ－ショット”，前冲刺射击射程118m，最大伤害接近500。奇迹“气合いだめ”必备，效果是随着玩家发动时间而提升攻击力，大概10秒之后就能获得约1.75倍的最大攻击修正，最大伤害高达880！而且只要不被别人打到，攻击修正就能一直维持下去。其他奇迹可以选择“クイックチャ－ジ”跟“オ－ト照准”等。

开战前将参加人数调整成6个人（即玩家+5个CPU），其他规则（ル－ル）方面，战斗时间设定为1分钟，CPレベル设定为1，ハンデ选择“手动”，将所有CPU的血量（CPハンデ）调整为10%。

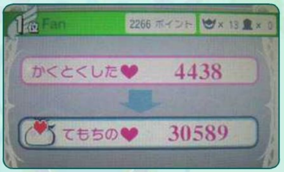
狙杖的威力与射程成正比，所以场地得限定“大きい竞技场”。一来方便拉开距离，二来也大大降低被敌人打到的几率。战斗时拉开距离然后用前冲刺蓄力射击杀敌。假设武器没有提升攻击力技能的话，杀死一个敌人大约能获得200~300红心，稳定发挥一场里能拿下10个人头，红心就有2000以上了。如果武器带有“ダッシュ射击”和“前ダッシュ射击”这些技能效率还会高好几倍。

小TIPS集

空战部分 空战时长按连射会导致移动速度减慢；“立ち射击”这个技能可以大幅提升武器空战时的射击威力；停止攻击一段时间之后，彼特的飞行动作会变成滑翔状态（身体与地面平衡的姿势），这个状态下受到攻击一瞬间移动能进行跳弹，跳弹可以快速回复特殊攻击的能量槽。

地上战部分 准星瞄准敌人后，左、右用力推摇杆，彼特会以锁定目标位中心进行圆弧型回避；“打ち上げ花火”这个发动时有一瞬的无敌时间，能够躲开敌人的一些不容易躲避的攻击；濒死状态下发动“最后の力”除了战斗力能大幅提升之外，其实还附带了无敌效果；面对强力的敌人时，要善用“透明”、“死んだふり”这些奇迹避险；菜单的操作设置中，上下左右逆设置里可以调整视角的转动幅度，觉得触摸屏瞄准不够灵敏的玩家可以在这里进行设置。

对战部分 瞄准敌人之后能够从表示敌人位置的正方形框判断是否在武器射程内，红色表示可以命中，绿色表示射程外，dush射击的射程通常比普通射击长；角色躺下后没有无敌时间，只有起身之后才有，不过躺下状态受到的伤害比站立时小，而起身的无敌时间长短视起身方式而定；使用狙杖时可以配合“超速ダッシュ”和“テレポ－ト”这些奇迹，方便拉开与敌人之间的距离；卫星、巨塔弹速相对较慢的武器可以用“见えない弹”这个奇迹辅助，特别是威力拥有一击必杀级别的巨塔，阴险程度令人防不胜防；使用掉的奇迹在玩家被打倒然后回归战场时能够回复一定数量；“アイテム回收”可使用次数比较多，特别ジェネシス出现之后说不定能带来意外收获。 **［文：宇宙人］**



王国之心 3D

原名	キングダムハーツ3D［ドリームドロップディスタンス］	发售日	2012年3月29日
游戏类型	动作角色扮演	发行商	Square Enix
版本	日版		

推荐练级场所

前期索拉可利用第四章“捣蛋鬼天堂”的隧道からくりトンエル反复刷怪。这里空间狭小，适合发动“自由连贯行动”，能快速高效地清理梦魇，而且杂兵数量又多，一趟下来就能赚取不少经验值。

到了游戏后期，索拉和利库都可以利用第七章“魔法师的交响曲”的第三张地图反复刷经验。指令推荐装备占用两个指令槽的范围技，例如索拉推荐使用ファイガバ－スト、ラストアルカナム、ホ－リ－ライズ、ソニックレイヴ，利库推荐使用ファイガバ－スト、ダ－クオ－ラ、メテオ、メテオバ－スト。

生灵培育

养育生灵是本作的重要一环，培养出一只称心如意的生灵，就能在战斗中发挥巨大功效。每种生灵都会有四种性格，不同性格会决定它在面对敌人时采取怎样的行动。性格可通过抚摸生灵身体的特定部位以及给予食物的形式改变，每种生灵喜爱被抚摸的部位都不相同，多尝试几次才会找到适合的位置。另外特定性格下还会开启隐藏的技能路线。

［文：八重樱］

更多，访问：73139.blog.163.com

生化危机 启示录

原名	Resident Evil: Revelations	发售日	2012年1月26日
游戏类型	动作射击	发行商	Capcom
版本	美版		

30 个隐藏手印收集

游戏的单机战役中存在着 30 个隐藏手印，只能使用扫描枪扫描才可以收集。因为手印不会引发扫描枪的黄灯提示，所以玩家一定要在场景中挖地三尺才能找到所有的手印，这里为玩家们奉上 30 个隐藏手印所在的地点，希望能够提高玩家们的收集速度，让各位可以把更多的时间放在享受突袭模式的带来的爽快游戏体验上。





[文：稀饭]

手印所在章	手印所在节	具体位置
Episodes 1	1–2	场景中左侧印有 FBC 标志的绿色箱子上印有第一枚“隐藏的手印”。
	1–3	本章开始后先往回走，穿过第一次看到僵尸的场景（注 :就是吉尔第一次目击僵尸，但是没看清的是什么的房间。）穿过后，在走廊右下方墙壁上印着一枚“隐藏的手印”。
	1–3	回到有自动贩卖机的场景中，“隐藏的手印”就印在自动贩卖机的上面。
	1–3	在瑞秋被杀害的房间里，左侧墙壁上的的 X 光片处“隐藏的手印”就印在 X 光片上面。
Episodes 2	2–1	来到坠毁的飞机旁边后，打开驾驶室的门“隐藏的手印”就印在驾驶舱内的仪表盘上面。
	2–1	进入坑道后，玩家会走到一个开阔的场景，将场景中的丧尸犬干掉后一路前进，在左手边会看到 3 根石柱，“隐藏的手印”就印在石柱的上面。
	2–2	吉尔取得武器后，返回可以上到 2 楼的大厅处，在大厅的左上角餐桌上面会看到“隐藏的手印”印在餐桌上的食物上。
	2–2	得到上一个手印后，返回到一开始吉尔得到螺丝刀的房间，“隐藏的手印”印在房间内左侧的墙上。
	2–2	乘坐电梯来到船桥，“隐藏的手印”印在控制台右侧的玻璃上面。
Episodes 3	3–2	进入中央大厅后走到大厅中巨大的挂钟后面，“隐藏的手印”就印在大钟后面的墙上面。（注 :不需要下楼或上楼，平层移动即可。）
	3–2	得到上一个手印后，从右侧的楼梯下楼到一层，然后向右后方向转身，“隐藏的手印”印在转身后能看到的一个破碎的展示柜里面。
	3–2	将电锯僵尸胖子干掉后，回到锁着它的房间里，“隐藏的手印”就在那个房间里左侧的箱子上面。
	3–2	得到上一个手印后，下楼来到一层。一层有一个长长的花坛，里面都是热带的植物，在花坛的左侧有一排水槽的地方，“隐藏的手印”印在水槽上方的柜子上。
	3–2	回到大厅后，先不要去 2 层的房门，利用楼梯走到大厅的 3 层后，沿着右侧的斜坡来到“ソラリウム”这个房间，进入到最里面的房间后利用螺丝刀将房门打开，就能找到印在电箱上面的“隐藏的手印”了。（注意 :别忘了将房间内的净水装置开启，这样第四章开始后，我们可以上来再寻找另一枚的“隐藏的手印”。

手印所在章	手印所在节	具体位置
Episodes 4	4–1	本章开始后立刻上楼回到“ソラリウム”这个房间，由于第三章使用了净水装置，玩家此时可以跳入游泳池，在水下向右转从地图中间的梯子处爬上岸就可以利用岸上的梯子上到跳台上，“隐藏的手印”就在跳台的尽头处。
	4–1	来到赌场后，在赌场右侧的赌博机上印有一枚“隐藏的手印”。
	4–1	回到看到假“克里斯”的房间，在房间左侧的旗子上印有一枚“隐藏的手印”。
Episodes 5	5–1	在寻找到 U 盘的房间里，“隐藏的手印”印在房间里右侧的墙壁上面。
	5–2	使用吉尔从升降平台走下来后向左转，“隐藏的手印”印在前方桌子上的笔记本上面。
Episodes 6	6–2	在展望台的塔顶电箱处，先不要过去拆开电箱触发事件，“隐藏的手印”就印在电箱的上面。
Episodes 7	7–1	乘坐电梯来到船首甲板的房间后，房间左侧的沙发和小桌子处有一枚“隐藏的手印”。
	7–1	来到船首甲板，将所有怪物都消灭完毕后，走到船头处，“隐藏的手印”印在船头的地面上。
	7–2	制限时间事件发生后，乘坐电梯下降到控制室房间，在 2 层左侧的控制室房间内正面的的玻璃上印有这枚“隐藏的手印”。
Episodes 8	8–3	进入研究室后，在除菌室之前的房间内，左侧的储物柜上面印有一枚“隐藏的手印”。
	8–3	从除菌室出来后的下一个房间，在中间的鱼缸上面印有一枚“隐藏的手印”。
	8–3	乘坐电梯上楼后，吉尔会来到一个半弧形的通道内，“隐藏的手印”就在一打开电梯门后的左侧墙壁上面。
Episodes 9	9–2	进入到研究中心内部后，在有冷藏箱的房间右侧电脑上方印有一枚“隐藏的手印”。
Episodes 11	11–1	在与 BOSS 战斗的时候，在船上转身向后面看会看到一个圆柱状的物体，“隐藏的手印”就印在上面。
Episodes 12	12–1	在摆放了好几具尸体的房间内，左侧的墙壁上面印满了血手印，而“隐藏的手印”就印在上面。
	12–1	在与 BOSS 对战的大厅处，最后一枚“隐藏的手印”就印在破碎的台子上面。

海贼无双

原名	ワンピ–ス 海贼无双	发售日	2012年3月1日
游戏类型	动作	发行商	NBGI
版本	日版		

生日

本作有角色生日的设定，游戏时的现实时间只要是游戏中可操作角色的生日，那名角色各项能力会在当天得到提升，也可以采用修改 PS3 主机时间的方式达到这个目的。值得一提的是有不少角色的生日都有着特殊含义，例如乔巴的生日便是圣诞前夜，正好和他驯鹿的身分相符。 [文：洛克]



角色	生日
蒙其・D・路飞	5月5日
罗罗诺亚・索隆	11月11日
乌索普	4月1日
娜美	7月3日
山治	3月2日
托尼托尼・乔巴	12月24日
妮可・罗宾	2月6日
弗兰奇	3月9日
布鲁克	4月3日
波特卡斯・D・艾斯	1月1日
波雅・汉库克	9月2日
甚平	8月2日
白胡子	4月6日

PS3 上半年游戏研究秘技大集合

压倒性游戏 无限灵魂

原名	压倒的游戏 ムゲンソウルズ	发售日	2012年3月22日
游戏类型	角色扮演	发行商	Compile Heart
版本	日版		

999Hits 连击指南

由于奖杯“**ファンタスティックコンボ!**”要求玩家打出 999Hits，在打台球刷钱的过程中有非常低的概率会出现 Bug，在敌人落下后因为碰撞直接打出上千的连击数。不利用 Bug 打出 999hits 的具体步骤如下。

1. 首先到无限界中将 TCS 全解放，因为 TCS 的解放程度与打台球时的连击数有直接关系，全解放后运气好一次能打出 150 连击。其次是对角色能力的需求，最好是修修 +3 个泛用角色的组合，这样可以轻松地搭配出所需的一般技能和条件技能，并要求每个角色有较高的移动力和 AGI，前者是为了怪无论掉在哪里都可以跑过去再次击中天上的水晶球以及使用最小的吹**き**飞**ばし**力，后者是为了能够有足够的行动次数。因为在连击途中一旦敌方行动，我方的连击数便会中断。所以 999Hits 必须在敌人的两次攻击间隔中达成。

2. **スピ–ドランニング**这个条件技能是必要的，效果是使用技能时 WAIT 值下降 25%，需要将泛用职业转成**サイボ–グクイ–ン**并在无限 F100 层习得。然后再转职成狮子王使**い**去无限界 60 层学习**ゴッドダ–クネス**，效果是可以给敌人增加 WAIT。之后就可以去学习任意一个行动值比较低带浮空的技能（比如**メイドマスタ–**升级后习得的技能）。这样可以保证在敌人两次攻击间隔当中你有尽可能多的行动次数来达成 999hits。

3. 接下来说下对敌人的要求，最理想的就是只剩一个敌人，而且还对物理攻击免疫。在无限 F 赌 5001 赌**け** p，在 20–30 层的强敌路线可以遇到一种叫做“电球天使”的敌人。

4. 在战斗开始后先把敌人清理干净，只留下一个电球天使，让修修去狂暴大水晶直到还有一次就能进入**フィ–バ–タイム**，然后开始派其他角色上去使用技能**ゴッドダ–クネス**增加电球天使的 Wait 值，之后就是等待，先要等刚刚进行攻击的角色们行动恢复正常水平，其次是要等电球天使用大行动值的技能（可以通过画面上方的行动顺序来看出，如果看到电球天使的 2 次行动之间我方能用 8 次的行动机会即可）。最理想的状况是电球天使行动过后，下一个行动的是修修，如果中间隔着一个其他角色也无妨，太多的话还是通过换角色来改变行动顺序来让修修能较早行动。时机成熟后让修修去狂暴大水晶，进入**フィ–バ–タイム**开始用低行动值的技能打台球。打台球时最好能对墙反弹打中水晶，这样可以延后敌人的行动，让我们有更多的行动次数来达成 999Hits。 [文：地主]

更多，访问：73139.blog.163.com

星际战鹰

原名 Starhawk | 发售日 2012年5月8日
游戏类型 动作射击 | 发行商 SCE | 版本 繁体中文版

活用裂缝桶

故事模式中大量据守场景周围都有裂缝桶，这些裂缝桶会随着时间的推移不断更新，在某些时候，玩家可以故意不马上触发剧情，在原地等刷裂缝桶，以获得能量源，特别是在部分难度相对较高的防守战，完全可以把能量源刷满再触发战斗，或者也可以一边攒能量一边修设施。当然，这需要花费一些时间，因此具体把裂缝桶提供的能量刷到何种程度要看玩家自己。协力模式中的裂缝桶的更新规则稍有不同，每成功防守住一批敌人才更新一次，所以不要白等以免浪费时间。

塔防要点提示

本作的协力模式是标准的塔防，而故事模式流程的进行方式也是以防守战为主。城门和自动



炮台的组合是比较常用的，用来堵路口。电浆炮台由于可以对载具进行精准的跟踪锁定，在大型载具登场时必须修建，而且多多益善。补给碉堡是惟一能够提供火箭筒的设施，而火箭筒是玩家对付飞行中飞鹰的最有效武器。补给碉堡不仅能无限补充玩家所有类型的枪械弹药，还能保护玩家免受敌人炮火的直接攻击，玩家在碉堡内可以攻击外部敌人，但外侧的敌人只有摧毁碉堡才能伤害到玩家，在大部分防守战中都属于必不可少的设施。 **[文：铃]**

产子救世录

原名 コンセプション 俺の子供を産んでくれ! | 発售日 2012年4月26日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Spike | 版本 日版

AVG 选项部分

不熟悉日文的玩家进行游戏的时候可能会对该如何选择对话比较头疼，游戏中对话的选项会影响到好感度，而好感度会影响到剧情推进以及孩子的实力。因此选对正确的选项是非常重要的。这里可以提示一下不熟悉日语的朋友，好感度的选项通常只有一个是雷，而且一旦踩雷的话，巫女的心情就会变差。所以每次跟巫女见面之后，如果发现对方的心情没有变差，那就证明选对了。

前期获得强力武器

迷宫中有很多交换台的设施，将自己的武器放到这些设施中往往能换出更强力的装备。建议打 B11F 以下的迷宫（即更深层星座迷宫），因为里面的交换台比较多，而且更容易换出越级的高级装备，装上之后打后期的迷宫会相当轻松。见到交换台之后将主人公最好的武器放上去交换，看看交换结果，如果不满意就进行 S/L。不过 S/L 之前，记得要先备份一个没有 S/L 过的存档。因为游戏有一个很奇怪的设定，每次 S/L 时之后用同一种物品进行交换，出现道具的顺序是固定的，而且当 S/L 到最后，武器会无法再放进交换台。备份一个没有 S/L 过的存档是为了防止错过了真正好用的武器。

如果武器已经无法放上祭坛了，先退出游戏然后重新进入，读取备份的存档就能避免武器无法交换的情况。 **[文：宇宙人]**

PSP上半年游戏研究秘技大集合



第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇

原名 第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇 | 发售日 2012年4月5日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 日版

サブオ－ダ－无限替换大法

前作开始加入的系统**サブオ－ダ－**可以让不上场的人员给我们提供帮助，当然为了平衡起见，**サブオ－ダ－**有种种限制，最重要的一项限制是进行过一次的**サブオ－ダ－**不能换人再次进行，不过本作中利用一个小 BUG 可以突破这个界限。

1. 首先进行某个项目，比如“资金调达”，然后随便用 5 个人来完成这个项目，最后要选择**オ－ダ－・**一括实行。

2. 之后再次进入**サブオ－ダ－**，选择任意一个其他的有空位的项目，按○键进入。

3. 之后按△ +L/R 键把项目选到“资金调达”。

4. 然后选人，你会发现第一个人可以被一个没进行过资金调达的人替代。

5. 更神奇的是，退出去选择最下面的**オ－ダ－・**一括实行，可以再次进行资金调达……而且可以把你所有的队员都进行一遍。 **[文：金馆长]**

写真女友

原名 フォトカノ | 发售日 2012年2月2日
游戏类型 模拟育成 | 发行商 角川Games | 版本 日版

如何 SKIP 剧情

虽然本作很大程度上也是一款文字游戏，但对话时还是会出现一些重复出现过的语句，所以 Skip 功能非常重要。偏偏本作没有对应 Skip 的键，只能从菜单中设置。将“既读文章の自动**スキップ**”和“未读文章の自动**スキップ**”调成“ON”，然后游戏中利用 Start 键开启自动阅读，这样就能实现“Skip”的效果。不过这样设置之后，不想 Skip 的时候就要再设置一次，比较繁琐。

关于话题对话

主角跟女生对话时能够提出各种各样对话题，基本上提出什么话题都没问题，但是提出话题要注意时机。对话时画面右上角有一个函数槽。当某个颜色的话题移动到 x 轴上方的时候，提出



这个种类的话题就肯定能引发跟这个女生的对话。但是要注意的是，话题的种类会影响到对方增加的是恋爱槽还是朋友槽。这个还需要各位慢慢探索。

隐藏要素

拍照时很多场景的角落中会出现一只黄色的小鸭子，如果拍到这只小鸭子就能获得对应的鸭子点数。鸭子拍到一次之后就会消失，当鸭子点数积蓄到一定程度以上之后就能开启一些隐藏要素，比如让女生们都穿上兔女郎服、追加新场地海边等。全校的鸭子一共 60 只，分布在各个场景的角落中，所以大家一定要细心地挖掘寻找哦。

拍摄不同评价照片的方法

拍摄完之后游戏会对照片给出一个评价，除了最差的 Bad 和特别情况的 Duck 之外，评价有 Beautiful 和 Erotic 两种。两种照片的主要区别在于主要拍摄的部位，Beautiful 的照片主要是样子，拍摄时注意头部和上半身，拍出取得点数高的照片就会被评为 Beautiful，而 Erotic 则偏向于身体部位，比如胸部，只要尽量避免拍到头部即可。两种评价的照片奖励的点数是分开计算的，而且点数到达一定程度后都能解锁一些隐藏能力。

另外值得一提的是，点数获得了之后是会被系统保留的，拍到照片之后马上读档，刚刚获得了的点数还是会被保留下来。所以刷点数可以用剧情抓拍来刷，一些特殊的剧情中会出现抓拍的机会，通常这些照片也有不少的点数。拍完了马上 S/L，然后就可以再拍一次，而点数会被保留下来了。 **[文：宇宙人]**

光明之刃

原名 シャイニング・ブレイド | 发售日 2012年3月15日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 日版

密码



在标题画面的 EXTRA 选项中输入密码可获得特定道具，这里为各位列出本作的对应密码。 **[文：洛克]**

换装密码
AWBJLCQNKSKACM43
8FGNAJS7CGNGS6XL
349N3MA7R76KGWFL

面包密码
65HAPKJE4892PMFJ
AHCPEFS8MTW7EBY8
NB3R34TJBZJA3MNE
F4KWZ8BELSGAGZ7Q
GQ75FKNTP74M3QF7
ZNL6JXZRW8SBLJEL
2CWL84RC9KTL5SA4

黑豹 2 如龙 阿修罗篇

原名 クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编 | 发售日 2012年3月22日
游戏类型 动作冒险 | 发行商 SEGA | 版本 日版

万能流派

本作战斗的一大特点是流派，有一些战斗如果选择了被对手克制的流派会非常难打，而如果克制对手的流派级别不够的话也很不好打，尤其是最后几场战斗，而本作中杂兵战给的经验值很少，练级效率很低，所以为了避免卡关，游戏中有一个万能的流派——觉醒の极。

觉醒の极的特点是耐力无限，所以可以无限使用回避后追击的攻击方式，这种攻击方式没有破绽，所以能屈死大部分 NPC，觉醒の极的开放条件是**パンクラチオン** Lv5 + 中国武术 Lv5，尽早习得可以避免卡关。 **[文：金馆长]**

更多，访问：73139.blog.163.com

PSV 上半年 游戏研究秘技大集合

圣洁传说 R

原名 テイルズ オブ イノセンス R | 发售日 2012年1月26日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 日版

挂机刷大 G 法

准备工作

前提条件：全角色 LV100 以上，习得 1 **ダメ－ジ**（1 **ダメ－ジ**只有在 LV100 之后才能习得，刷等级的推荐地点是隐藏迷宫 EASY 难度），如果拥有火属性的武器则建议 HARD 难度。

地点：地图左上角，隐藏迷宫入口附近

队员：**エルマ－ナ**、**スパ－ダ**、**キュキュ**，以及任意一人。选择这三人是因为他们的挑空术技比较多，挑空有 Grade 加成。

武器装备：全员火属性武器，两个加 Grade 的骰子最好也装上。骰子有两个，一个 10% 和一个 20%，10% 的是矿坑迷宫宝箱里的，20% 的是雪国的收集魔物素材的支线最后送的。



Skill 装备：**エルマ－ナ**、**スパ－ダ**、**キュキュ**装备 1 **ダメ－ジ**，剩下的那个队友不装 1 **ダメ－ジ**

如果想刷**レイヴ** LV4 最大时间和 200hit，就把**ヘビィショット**、**リミットブレイク**、**エクステンド**、**インフィニティ**、**デストロイ**、**アピ－ズ**给三人装上。

作战设定：**エルマ－ナ**、**スパ－ダ**、**キュキュ**手数战斗，如果敌方有会用天术的敌人，那就让其中一人负责打咏唱中的敌人，有 Grade 加成，有属性的技全部禁用，天术禁用，不使用秘奥义，仅仅爆 OVL；剩下一个人负责回复即可，不要做多余的事情。

实战说明

设置好之后，在隐藏迷宫入口附近逛逛，遇到敌人之后开**オ－ト**模式就行了，不过如果遇到熊的话逃逃跑，因为熊没有属性弱点所以无法获得弱点属性 Grade。如果药品没了或者不想刷的话就切换到没有装备 1 **ダメ－ジ**的队友打死敌人就行了，刷一轮能拿 300 ~ 400G。

想刷 200hit 和**レイヴ** LV4 的 60 秒奖杯的，给**レイヴ**装上**レイヴアップ**和**レイヴセ－ブ**（任意等级），等**エルマ－ナ**的 OVL 槽满了之后切换成手控，爆 OVL 后爆牙弹连打，并在作战设定里让队友一起来打，不过最好是在周围没有会放天术的敌人时再刷，敌人扔一个天术过来的话**レイヴ**槽就会狂降。 **［文：阳光成员莱雅］**

X360 上半年 游戏研究秘技大集合

巫师 2 王国刺客 加强版

原名 The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition | 发售日 2012年4月17日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 繁体中文版

邪道能力升级法

游戏中最强的成长方法就是走炼金术路线，其中最强的绝技便是“突变”。玩家需要尽早走炼金路线，将最重要的“灌输”（效果为增加突变效果），和“突变”习得。而要想获得足够的突变物，还要学习 2 级的“炼金”（炼金后一定几率获得突变物）技能，这样炼金后有 10% 的几率可以获得突变物。由于突变物加上后不能卸下，一定要加最强的极致或者大幅突变物，实在没有再加普通的，小幅的就不要考虑了。突变物效果只集中用一种，比如你希望角色防御力暴强就全部加防御，而笔者最推崇的方法就是全部加攻击力，全盘走下来可以加 50 左右的攻击力，稍微有个靠谱的武器，后期 BOSS 都是一刀秒。

刷经验法

游戏要升到满级，必须走伊欧菲丝路线并且做足够多的分支任务，如果实在懒得做任务或者遗漏了一些导致等级无法升满怎么办呢？有办法，这个练级方法是两条路线都可以使用的。当剧情发展到第二幕迷雾阶段，从“在迷雾中救出盟友”，到“解除迷雾”这段时期，玩家进入迷雾便可开始刷级（剧情需要穿越迷雾的时候不算）。

迷雾中的敌人攻击力十分凶猛，基本可以把玩家一刀秒，即便玩家跑着打也会被箭射死。最好玩家在进入迷雾前装好了足够多的攻击力突变物，有了足够的攻击力便可进入迷雾速战速决。先加昆恩法印进入战场，将第一个出现的敌人杀死后马上往外跑，千万别贪多。出去后存档回复体力再进去刷。初期经验几乎是暴涨，20 多级的时候也是杀一个涨一格。

额外的负重上限

在序幕中选择劝亚历安・拉・瓦雷第和其手下投降，在地牢任务中协助其离开后能增加 50 点负重上限。

10000 元成就获得大法

本作的 PC 版有部分支线能获得高额报酬，但在 X360 版中全部修正，辛苦做任务的钱根本不够基本花销，要想解开“持有 10000 块钱”的成就，可以采取以下方法。

刷钱的方法是打怪，捡掉落的物品，然后拿去卖钱。第一幕可以去孽鬼洞穴，第二幕去人面妖鸟洞穴（伊欧菲斯路线），第三幕去地下水道打腐食怪。后期如果觉得差不多了，可以先存档，把浑身上下全部家当都卖掉，看看还差多少，然后读档，再有针对性的去刷。拿到 10000 元的成就后只要读档就可以把装备都拿回来，方便快捷。

“维朗护甲”蓝图取得方法

与“维朗护甲”相关的分支任务叫做“神秘河流”，罗契路线和伊欧菲斯路线均可获得，但整个任务的完成分以下四个步骤。



第一幕与巨章鱼怪的 BOSS 战开始前，也就是和特莉丝第一次去野外调查巨章鱼怪情报的位置，在场景内的一艘沉船残骸的尸体身上。

依旧是第一幕，去旅馆对面的建筑物二层，和路易斯说话询问邮箱的事情，并亚克席他要求查看邮箱，接着在主线“不道德计划”中，在与罗列多交谈的房间门口的箱子中拿到另一封信。如果在完成第一步之前已经完成“不道德计划”，那么就只有罗契路线才有机会再度回到罗列多的住宅。

第二幕到达相应路线的主营地后，能在大地图上看到另一艘沉船残骸，伊欧菲斯路线可以尽早去残骸那里把日志拿到，而罗契路线最早前往沉船的机会是“弗坚攻城记”开始之后，尽早前往否则有可能错过。

到达洛穆涅后去下水道搜索，就能找到维朗护甲的蓝图，材料应该问题不大，但打造护甲需要花两千块钱。

洗点任务触发方法

只有罗契路线才有机会洗点。第二幕罗契路线有个叫做“小姐妹”的分支，触发 NPC 是科德温营地的一个被其他人欺负的老士兵，要想顺利完成任务玩家必须完全相信他。在这个任务的目标房屋的秘密地下室找到道具“死亡笔记”同时触发“死亡笔记”分支，接着严格按照以下步骤执行。

把死亡笔记拿回营地给戴斯摩看，但之后必须选择“目前我想留着”。

第三幕到达洛穆涅后去找巴勒司（领石像鬼合约赏金的人），选择“我想知道关于这笔记的一切”，如果他想要钱就亚克席他。

前往洛穆涅下水道，鬼火出现后依次选择“Zi”→“Uddu-ya”→“la la”→“Gat”→“Exa”→“Nibbit”→“Kanpa”→“Gat”→“Uddu-zi”。

房间里共有七个火堆，房屋中央的为“1”，然后以背对进来的方向为准，从左手边起按照顺时针方向给火堆编上“2”至“7”的编号，接下来按照“2”、“6”的顺序点燃火堆就能进门。开始解谜前请先存档，并且慢慢操作，因为这里很容易误操作，一旦弄错会无法还原，只能读档。

见到守护者先存档，依次选择“这个神器究竟有什么作用？”→“是的，开始吧。”开始洗点，如果不想洗点，可以乱选触发战斗，打死这个人，拿到好武器。 **［文：铃］**

御姐武戏 Z 神乐

原名 お姉チャンバラZ ～カグラ～ | 发售日 2012年1月19日
游戏类型 动作 | 发行商 D3 Publisher | 版本 日版

养眼秘技

本作的预约特典是神乐的 V 字泳装，不过这件衣服仅限于平时衣服就比较暴露的神乐来穿，穿着比较保守的沙亚也是没办法穿的，但用秘技可以实现这一效果。具体步骤如下：

1. 先让神乐换上 V 字泳装，之后在 OPTION 中手动 SAVE。

2. 任意选择练习模式、任务模式或故事模式，让沙亚也当 1P，神乐当 2P。

3. 退出该模式，进入 OPTION 选择 LOAD。

之后你就会发现，清纯的沙亚也也换上了令人大喷鼻血的 V 字泳装！

这条秘技对于其他 DLC 服装也有效，也可以用来给彩和咲换装，但会出现各种贴图错误，不如 V 字泳装这么天衣无缝。不过使用此 BUG 时有可能死机，需要提前存好档，真可谓是色字头上一把刀啊！而最新的升级也修正了这个 BUG。 **［文：纱迦］**

更多，访问：73139.blog.163.com

SEGA 瑰宝合集 怒之铁拳

原名 Sega Vintage Collection: Streets of Rage | 发售日 2012年5月30日
游戏类型 动作 | 发行商 SEGA | 版本 XBLA

《怒之铁拳》实用秘技

在开始游戏前请接上 2P 手柄，之后在游戏的主菜单画面，将光标指向 OPTIONS，然后按住 2P 手柄的→ +X+A+B 不放，之后按 1P 手柄的 START 键，这样在 OPTIONS 中就会多出选择生命数和开始关卡的选项。

《怒之铁拳 2》实用秘技

在游戏的主菜单画面，将光标指向 OPTIONS，然后按住 2P 手柄的 X+A 不放，之后按 1P 手柄的 START 键，如此一来会多出两种难度可选，并能将生命调为 9 条，还可以选关。

《怒之铁拳 3》实用秘技

本作的秘技比较复杂，首先，在标题画面下按住



1P 手柄的↑ +B 不放，再按 START 键，就可以直接选择隐藏角色 Victy/Roo。

之后在主菜单画面，将光标指向 BATTLE，然后按住 1P 手柄的↑ +A 不放，此时光标会指向 OPTIONS，然后按 START 键。这样就可以选关了。

此时将光标指向 LIVES，之后按住 2P 手柄的↑ +X+A+B 不放，在这个状态下你可以将生命值调到最高的 9 条。

[文：纱迦]

SEGA 瑰宝合集 战斧

原名 Sega Vintage Collection: Golden Axe | 发售日 2012年5月30日
游戏类型 动作 | 发行商 SEGA | 版本 XBLA

《战斧 2》实用秘技

玩家首先要在主菜单画面将光标指向 OPTIONS，之后按住 X+A+B 不放，之后进入 OPTIONS，再放开 A+B 但依然按住 X 键不放。保持这一状态只按 A、B 两键进入选人画面，选完人之后画面上会出现一个数字 1，这个就是选关画面了。

[文：纱迦]



PS3/X360 上半年游戏研究秘技大集合

二进制领域

原名 バイナリ－ドメイン | 发售日 2012年2月16日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 美版

好感度全满之旅

首先可以选简单难度（高难度也行，但是不好把握而且效率比较低）。第一关，除了 BIG BO 之外我们没有其他队友，很容易把他的好感度刷到三级以上、差一点到四级的地步。之后随剧情来到 2-1，队友选择那里选择 BIG BO 和菲。

之后一直不更换队友，一直来到 2-5 的地下水道那里。这里估计 BIG BO 的好感度应该已经满了（差一点也没关系，后面从地狱犬嘴里把他救下来的话能大幅提升好感度），2-1 到 2-5 竭力讨好菲即可。来到 2-5 的后半部分的最后，我们救出没入队的队友（就是英国二人组）之后需要在等电梯的时候消灭冲过来的“兽族苦役”，这里只要你不上电梯，这种敌人是杀不干净的，可以站在这里一直打，兽族苦役近身之后一个格斗能一击多杀，很容易把之前一直没有编进队伍的英国二人组好感度刷满。

之后选择队友的时候选菲和新加入的 CAIN，这里要抓紧时间表现，第一次对大猩猩的 BOSS 战中可以放放水，通过给重伤队友打药骗好感度。一直来到新堂加入之后，在抵抗组织电梯前被敌人包围那里选择菲当队友。

大猩猩第二次出现后要完成抵抗组织基地内部的两个爆炸任务，然后在 4-4 两人发生激情事件的时候，菲的好感度应该已经满了。

下面主力刷 CAIN，如果前面表现得当的话这里 CAIN 的好感度应该来到第四级出头。在 5-1 的 BOSS 战中楼上的敌人无限刷新，可以把队友叫上来看我们打小兵，同时刷 CAIN 的好感度。而下面只要有选择队友的环节就选 CAIN，到半身兽剧情前必须刷满（因为之后会离队）。



之后队友强制更换为黑泽和新堂，在守门剧情那里敌人无限出现，地形又很狭窄，利用冲击波可以把敌人牢牢封死在下面，冲击槽不够可以下去捡，在这里很容易把新堂的好感度刷满。

[文：金馆长]

灵魂能力 V

原名 Soul Calibur V | 发售日 2012年1月31日
游戏类型 格斗 | 发行商 Capcom | 版本 美版

最强赖招

本作的电脑 AI 非常高，很多系列通用的赖招这回都不灵了，再加上本作对电脑战是不能改局数和时间的，极大地增加了游戏难度。但作为一款如此复杂的对战游戏，对电脑专用的神招还是存在的。那就是恶魔仁流派的 88KK8 → A+B，具体动作是侧移后两脚让敌人浮空，再放激光追地。电脑对这一招没有任何抵抗力，大约三下就能送其归西。有了这一招，不管是多难的电脑都不在话下。恶魔仁流派会在玩家等级 5 级时出现。

[文：纱迦]

COD 现代战争 3

原名 Call of Duty: Modern Warfare 3 | 发售日 2011年11月8日
游戏类型 主视角射击 | 发行商 Activision | 版本 美版

巧拿 DLC 成就

本作虽然是去年的游戏，但今年通过 DLC 追加了 13 个成就。DLC 成就全部是特别行动相关的，可细分为三类：完成任务、在老兵难度下完成任务、达成任务的特殊要求。其中最难的当属在老兵难度下完成任务，不过这种成就也是有办法投机取巧的，那就是开双打，一人选老兵难度，一人选最低难度。如此一来只要让选最低难度的人在前面冲就可以了，过关之后选老兵难度的人就能解开成就，然后下局双方换位即可。

之所以这个办法在本篇中不行，是因为用这个办法无法拿到全任务三星评价的成就，而 DLC 目前没有三星评价相关的成就，因此可以用这个办法。当然也不排除最后一弹 DLC 来一个“DLC 任务全三星评价”的 BT 成就……



大地王国 罪与罚

原名 Kingdoms of Amalur: Reckoning | 发售日 2012年2月7日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 EA | 版本 美版

开锁与驱魔的方法

开锁

左摇杆右推等于推动拉杆，右摇杆改变撬锁器的角度，先调整撬锁器角度，然后尝试推动拉杆，如果撬锁器方向不对，会发出卡碰声，手柄会震动，调整撬锁器到适合的角度，让拉杆可以一推到底便可以开锁。

驱魔

魔环中有着几个防护符文，快速转动的白色圈则是驱魔圈，驱魔圈和符文重合的瞬间按下 A 键 / × 键能够抵消符文，让其进入外层有一圈白色进度条的复苏状态，成功让所有防护符文进入复苏状态就可以驱魔。画面右上角的进度条是计时槽，耗空则驱魔失败。

[文：稀饭]

更多，访问：73139.blog.163.com

街头霸王对铁拳

原名	ストリートファイター×铁拳	发售日	2012年3月8日
游戏类型	格斗	发行商	Capcom
版本	日版		

任务模式攻关技巧

任务模式是本次游戏单机部分的最大难点，玩家需要在限定的条件内完成各种任务，任务模式中的 AI 十分高，要完成全部任务还颇具难度，下面就为大家介绍一些取巧的攻关技巧。

桑吉尔夫旋风掌：相信曾经玩过《街头霸王Ⅳ》的玩家都知道桑吉尔夫是 CPU 的地狱，本作中也不例外，任务模式首选角色就是桑吉尔夫。桑吉尔夫对付 CPU 的强力之处在于，其 PPP/KKK 的旋转攻击能使绝大多数对手无可奈何，虽说不是百分百的安全，但在任务模式的高 AI 前，得一能有效对付电脑的赖招显得尤为重要。桑吉尔夫对付电脑的主要思路为，以 PPP/KKK 开路，在对手倒地后迅速靠近，在其起身的瞬间使用 5MP → PPP/KKK 使其再次攻击使其倒地，插入 5MP 是因为其能使 PPP/KKK 的命中率提高，如此循环成功将电脑逼到版边后，那么离胜利也不远了。



潘多拉回血大法：当敌人剩余血量十分低，我方又有一名角色血量低于 25% 时，不妨按↓↓ MP+MK 发动潘多拉系统，因为在要求连续击倒敌人的任务中，在获得当场胜利后牺牲的角色不仅会复活，而且借由潘多拉双倍恢复到队友身上的体力会继续保留，在体力经常吃紧的任务模式中，以此作为体力恢复手段绝佳！

宝石推荐：推荐装备 001、006 以及 009 号宝石，选择这 3 颗豪力宝石的原因是其发动条件简单，而且在实际战斗中有较高的几率同时发动其中的 2 颗，配合上面所述的桑吉尔夫邪道神技，可以保证在最短时间内对敌人造成最高的输出。

[文：伽蓝]

质量效应 3

原名	Mass Effect 3	发售日	2012年3月6日
游戏类型	动作	发行商	Capcom
版本	美版		

成就 / 奖杯相关任务列表

因为游戏中的部分任务会与成就 / 奖杯相关，而且存在着故事阶段发展的限制，一旦过了该阶段，任务锁定，玩家便无法再完成任务，所以这里为玩家们列出各个主线任务所属的阶段，即章节（ACT），经过了一个章节一般都会意味着某些任务失效，玩家一定要在触发章节转换前完成那些有限制的任务。下表也会列出会错过的任务，方便玩家们查询。

[文：稀饭]



章节与所包含主线任务

章节	主线任务
第一章	Palaven, Sur'Kesh, Tuchanka
第二章	The Citadel, Geth Dreadnought, Rannoch, Thessia, Horizon
第三章	Cerberus Headquarters，Earth

支线任务与锁定阶段

Grissom Academy	克鲁伯斯进攻神堡后
Tuchanka: Turian Platoon	完成主线任务Priority：Thessia后
Tuchanka: Bomb	克鲁伯斯进攻神堡后
Kallini: Ardat-Yakshi Monastery	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后
Arrae: Ex-Cerberus Scientists	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后
Rannoch: Admiral Koris	完成主线任务Priority：Rannoch后
Rannoch: Geth Fighter Squadron	完成主线任务Priority：Rannoch后
N7：Cerberus Lab	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后
N7：Cerberus Attack	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后
N7：Cerberus Abductions	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后
N7：Cerberus Fighter Base	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后
N7：Fuel Reactors	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后
N7：Communication Hub	完成主线任务Priority：Cerberus Headquaters后

龙之信条

原名	Dragon's Dogma	发售日	2012年5月24日
游戏类型	动作	发行商	Capcom
版本	美版		

萝卜刷钱法

1. 首先前往渔村，将自己和随从身上的所有东西统统丢进仓库，并招聘两个大块头的伙伴做苦力并将他们的装备全部卸载；

2. 去布店（装备店隔壁）和老婆婆对话，购买萝卜至负重上限，然后回到宿屋睡到萝卜腐烂（通常需要 3 天），于是你便会神奇地发现，腐烂的萝卜能卖得比正常萝卜还高的价格。由于买进和卖出价格与角色的技能、发展分支剧情有关，因此这里就不写出具体数值了。

大型怪物出现地点一览

本作中有不少任务需要玩家击杀一定数量的大型怪物，在不清楚这一类怪物刷新点的情况下完成起来非常困难，这里我们提供出每一种怪物的出现地点，希望对玩家们攻略游戏有所帮助。

[文：洛克]

怪物出现地点一览

怪物名称	出现地点
奇美拉/嗜血奇美拉（キメラ/キメラ亚种、Chimera/Gorechimera）	地图全域/深渊（亚种）
独眼巨人（サイクロプス、Cyclops）	地图全域
食人魔（オーガ、Ogre）	洞穴内部
狮鹫（グリフィン、Griffin）	蓝月古塔，低概率野外随机出现
鸡蛇兽（コカトリス、Cockatrice）	领都（主线任务）、深渊

怪物出现地点一览

怪物名称	出现地点
魔像/黄金魔像（ゴーレム/ゴーレム亚种、Golem/Metal Golem）	地图全域/巫女之森
眼魔（Evil Eye、イービルアイ）	深渊
许德拉/大许德拉（ハイドラ/ハイドラ亚种、Hydra/Archydra）	露营地（主线任务）/Frontier Caverns/深渊（亚种）
中型龙（ドレイク、ウィルム、ワイバーン/Drake、Wyrm、Wyvern）	野外、深渊

超凡蜘蛛侠

原名	The Amazing Spider-Man	发售日	2012年6月26日
游戏类型	动作	发行商	Activision
版本	美版		



[文：华尔兹]

New Suit Black 服装解锁

玩家将游戏中包括分支任务、收集、敌人拍照等，所有任务完成率提高到 100% 便可解锁这件 New Suit Black 服装，说实话这件衣服挺难看的，让我苦心收集全部内容 100% 后失望了好久。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代

原名	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームジェネレーション	发售日	2012年2月23日
游戏类型	动作	发行商	NBGI
版本	日版		

一招鲜，吃遍天

游戏的挑战模式虽有些难度，但只要使用最强人物佐井便可一招通吃，佐井的强大主要体现在其奥义超兽伪画 甲全集上，此招一出，电脑会完全没有招架之力，只有挨打的份，即便偶尔被防住几次，拉开的距离也足够玩家发动第二次进攻。所以挑战模式变成了统一的打法，首先开场按↑用一个佐井自带的攻击力增加道具，之后便是发动奥义，蓄查克拉，发动奥义……如此循环，三招左右就能“胜负已分”。注意发动奥义时需要刻意接近对手，在一定距离下使用才比较保险。



[文：华尔兹]

更多，访问：73139.blog.163.com

我的世界 简易攻略



《我的世界》(Minecraft)作为独立游戏制作公司Mojang AB旗下的主打作品，其独特的游戏方式在游戏界中算得上难得一见。严格来说，《我的世界》是一款沙箱式的建造游戏，它不具备一般游戏中常见的任务、线性剧情甚至是人物对话等元素，连画面都是一格格的点阵，试图把游戏的乐趣重新集中在玩家自己的个人想象力与创造力发挥上。某种意义上来说，《我的世界》是任何人都能玩的游戏，它没有高深的操作要求，不需求惊人的策略头脑，更不需要百发百中的射击技术，只要拥有一颗充满了各种奇特念头的脑袋就可以尽情享受游戏的乐趣。对于想要抛开墨守成规的传统游戏带来的限制，享受纯粹游戏乐趣的玩家来说，《我的世界》就是你们的最佳选择。

文 稀饭 美编 一刀

我的世界		Mojang	动作冒险
X360	Minecraft		美版
	2012年5月9日	1～4人	1600MSP
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

系统介绍

操作



■点阵风格的X360手柄，不知道拿起来会不会扎手……

界面元素



■太阳那么晒，还是先到水底泡一泡吧。

物品精制

本作中的物品精制方式和PC版不太相同，玩家不再需要查询合成表，在精制台处玩家能够直接查看合成物品的列表和所需的物品数量，收集足够的材料后在精制台合成就可以制造出相应的物品。虽然玩家不使用精制台也可以合成物品或制造物品，但是能够制造的种类非常有限，所以有条件的情况下最好还是在精制台进行物品制作，而且因为一个精制台只需要四个木板合成，也就是说玩家只需要采集一个木头就能够做出一个精制台，所以在远行探索时大可以随身带着一个精制台，以备不时之需。



■钻石镐这种奢侈的工具，用起来会不会有罪恶感？

需要注意的是，虽然物品合成能够在精制台中一目了然，但部分和熔炉相关的物品制作仍然需要玩家自己去摸索，不过这一类物品并不多，最常用的有"木炭"（燃烧木头后获得）、"玻璃"（燃烧沙子后获得）、"熟猪肉"（燃烧生猪肉后获得）和各种矿物锭（燃烧矿物原石后获得）。



■不好，肉还没烤熟，口水就留下来了！

工具制作与消耗

制作工具的基本材料是木头，耐久度最差的木质工具需要木板和木棍组合制成，其中木板由木头精制而成，一个木头可以产生4个木板，然后木棍由木板精制而成，两个木板可以精制出4个木棍。以消耗材料最少的木铲为例，只要一个木板和两根木棍就可以制作出一个木铲，从所需材料来换算，一个木头就可以做出两个木铲。更为高级的工具则需要使用稀有的矿石，游戏中共有五种品质的工具，其强度按照它们在合成表中的顺序而提高，最不耐用的是木质工具，之后是石质、铁质、钻石质和黄金质。

在使用工具后，其图标下方会出现一条耐久槽，随着使用次数的上升，这条槽会不断下降，耐久槽耗尽工具就会摧毁，直接在物品栏中消失。因为游戏中不存在用不坏的工具，所以在一些需要频繁使用工具的场合，玩家最好多准备几把工具。工具的损耗取决于使用的次数，一次完整的使用代表着玩家完成一个完整的动作，例如用铲挖走一快泥土，或者用镐开采一块矿石，只要这个动作没有完成就不计入消耗当中。当然有部分动作是瞬间完成的，例如砍击敌人或者击碎树叶和杂草等等，这些动作会瞬间消耗一次耐久度，玩家无法取消。

最后要提一下，虽然剑是武器，但是它应用的规则和工具是一致的。



■一个裸露在洞穴地面的4×4铁矿！立刻挖走没商量！

Mojang©2009-2012. "Minecraft" is a trademark of Mojang

更多，访问：73139.blog.163.com

护甲制作与消耗

玩家角色本身不具备任何护甲值，想要获得相应的护甲值，就必须装备护甲。和工具一样，护甲也是消耗品，但平常玩家的行动不会消耗护甲，只有在玩家受到伤害时，护甲会吸收一部分的伤害，并且消耗相应的护甲值。护甲和工具一样拥有耐久槽，归零时护甲会被摧毁，直接消失。能够装备护甲的位置有四个，分别是头部、胸部、腿部和脚部，对应的服装是头盔、上衣、裤子和鞋。与工具类似，护甲也有品质之分，不过只有四种，分别是皮质、铁质、钻石质和黄金质，更高品质的护甲意味着更高的耐久度，也能够提供更高的护甲值。因为护甲并不如工具般常用，而且在受到怪物攻击时很容易会快速损耗，所以建议玩家平常还是用皮质的护甲保护自己，铁质或以上品质的护甲还是留在玩家能够轻松地获得大量矿石资源后再去打造。

食物与生命值

在和平难度以上的生存模式中，玩家会遭受到怪物的袭击，从而损失自己的生命值，而且就算是在和平难度中，玩家在过高的地方掉落也会损失生命值。此时玩家可以通过进食来恢复生命值，方法是把食物放入快捷物品栏，然后选取食物，再单击 LT。进食恢复的生命值视食物种类的不同而产生变化，杀死猪后获得的生猪肉只能恢复 1 点生命值（一颗心），而熟猪肉则能够恢复 4 点生命值。这两种食物也是游戏中最容易获得的食物。除此之外，玩家也可以用蘑菇和碗组合成炖蘑菇，还有用可可豆和小麦制造饼干，或者干脆用牛奶、鸡蛋和小麦还有糖做出能吃六次的蛋糕。



■这么高掉下去，猪肉还有命吃吗？

在和平难度中，因为玩家的生命值可以自动回复，所以并不需要担心生命值的问题，除非玩家从太高的地方掉落，不然角色是不会死亡的。但是在其他难度当中，玩家的生命值不会自动恢复，而且会有怪物刷新，玩家在很容易遭受到怪物攻击时，随身携带几块熟猪肉是保命的不二法则。如果后期玩家建造了不少属于自己的居所，记得在每个居所的箱子里面放几个熟猪肉，以备不时之需。

当玩家的生命值归零，角色便会死亡，此时角色身上带有的物品会散落一地，人物则会在重生点出现，如果玩家之前没有使用过任何床铺，那么重生点就是在角色首次于这个世界出现的地方。而如果角色使用了床铺，那重生点就会定位在最近使用过的那张床铺旁。死亡时掉落的物品会随着时间推移而消失，但如果玩家离自己的死亡地点够近，便能够前往死亡地点回收自己掉落的物品。

玩法推荐

《我的世界》没有既定的游戏目标，玩家在游戏中是完全自由的，只要符合游戏的基本规则，玩家想要怎么玩就怎么玩。但是对于习惯了传统游戏的玩家来说，这种游戏的进行方式可能会让人感到迷茫，这里笔者推荐三种有乐趣的游戏方式供各位玩家参考，大家可以不必拘泥于仿照这些玩法，在摸熟系统后发挥自己的想象力，创造出独属于自己的玩法。

牧场物语

推荐难度 和平
常备物品 锄、铲、栅栏
玩法目标 建造一个全自动的高效率农场

"牧场物语"式玩法其实和本作的氛围非常贴近，游戏中有数种动物供玩家们去驯养，也有小麦和仙人掌等植物供玩家去种植，玩起来也算得上乐趣十足。不过因为游戏当中没有买卖这种元素，想要靠自己出产的农产品去发财致富是不太可能，但相应地，游戏里不存在着农场大小的限制，玩家可以全力扩建自己的农场，甚至把整个世界都建成一个巨大的农场。

建造农场的诀窍之一就是掌握水的利用，被锄犁出的田地需要有水滋润才可以让种植的作物快速成长。一个最常见的种植方法就是在田地旁挖一个坑，里面填充进水，一个有水的坑可以滋润附近八个方格内的农田，善用这个规则，玩家可以快速地收获小麦。有了小麦，玩家就可以把牛、羊和猪等动物圈养起来，然后用小麦引导他们交配，从而产生更多的动物，扩大农场的规模。



■长势良好的小麦田，远处还有一只准备偷吃的绵羊。

在后期玩家拥有足够多的铁锭和红石等矿物后便可以开始考虑制作更为自动化的农场，但是因为红石电路的构成相对复杂，这里就不再赘述，留给玩家们自己研究。

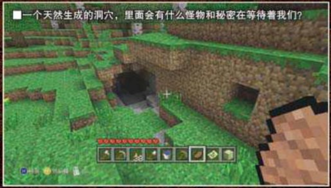
洞穴探险者

推荐难度 和平或困难
常备物品 弓、箭、剑、火把、水、镐
玩法目标 探索地图上的所有洞穴，发现里面的秘密并击败里面的怪物



■天然悬空的砾石，一旦被挖掘就会落下到地面，砸伤玩家。

"洞穴探险者"玩法的推荐难度分别是没有怪物的和平难度和怪物强度最高的困难难度，前者着重于探索，强调发掘洞穴中矿藏和暗道的乐趣。许多系统生成的洞穴别有洞天，里面还有惊人的景致和天然生成的熔岩与水瀑布，探索洞穴的过程乐趣十足，而且洞穴中一般会有裸露在通道中的矿藏，玩家可以大量收集并丰富自己的煤炭、铁和红石甚至是钻石的库藏。而如果玩家选择困难难度，则可以体验到如同挑战地下城般的刺激体验，洞穴属于天然黑暗区域，是大量怪物的刷新点，每一个洞穴中都会有着大量的怪物出没，准备好自己的剑和弓箭，带上足够的火把和食物，而且记得要穿戴上最坚固的盔甲，蜂拥而至的僵尸和自爆怪将带来如同噩梦般的战斗体验，更不用提那些躲在后面放冷箭的骷髅弓手带来的麻烦。在困难难度中，作为洞穴探险者的玩家们还会面对的另一个风险就是熔岩，因为敌人中包含了自爆怪，在这些敌人爆炸时会严重地破坏地形，很有可能导致原本被封存在另一个区域的熔岩流淌到玩家所在的区域，这时随身带着的水桶可以发挥救命的作用，只要倒出的位置能够保证水源本身不被熔岩吞噬，就可以冷却熔岩，变成能够阻挡熔岩继续流淌的鹅卵石，同时玩家跳入水中还可以熄灭身上因为触碰熔岩而燃起的火焰。



■一个天然生成的洞穴，里面会有什么怪物和秘密在等待着我们？



■雨落在全玻璃打造的屋顶上，有着别样的美感。

建筑师

推荐难度 和平或简单
常备物品 斧、铲、镐、水
玩法目标 建成一座雄伟的建筑

"建筑师"玩法在本作中实现起来比 PC 版要难一些，因为 X360 版的《我的世界》不具有 PC 版的"创造模式"（Creative Mode），所以玩家只能在"生存模式"（Survival Mode）中辛苦地收集材料去建造自己的伟大建筑。

使用和平难度可以让玩家专注于收集材料和寻找合适的建造地点，而且可以日以继夜地开工，排除其他干扰。而如果选择简单难度，因为晚上会刷出怪物，尤其是能够破坏地形的自爆怪，玩家的建造过程会遭遇到各种意外，虽然有时候难免会让人沮丧，但玩起来也更为刺激。

建议选择简单难度是因为玩家本身的目标还是在于建设而不是战斗，高强度的怪物只会让这个过程变得太过艰辛，甚至会对玩家的建筑物造成毁灭性的破坏，所以各位玩家可以按照自己的心理承受能力来选择游戏的难度。

更多，访问：73139.blog.163.com



游戏在各个方面都有明显模仿战争机器之嫌，这也是本作没有获得高评价的原因之一，抛开这一点不谈，游戏的素质还是有所保证的，无论是画面还是场景细节都很考究，重力系统也比较有意思。当然，既然是模仿，看得出厂商明显在操作把握方面经验不足。

文 华尔兹 美编 一刀

天旋地转	NBGI	动作射击
多机种 Inversion		美版
2012年6月5日	多人在线	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

难点BOSS战打法汇总

– Street Fight –

BOSS The Butcher

开门后我们将见到本关的BOSS，首先玩家需要在地上拾取手雷，手雷散布在各个掩体后面。搜索手雷的同时玩家还要躲避BOSS的榴弹连发，The Butcher的榴弹打过来时一定要第一时间跑开，平时BOSS会以火力压制，最好的办法就是按RB（R2）对其使用重力装置可以暂时让它安静一会儿。这个时间内玩家可以在场地周围寻找手雷，在大概对其扔4、5次手雷后其便会卧倒，并且在旁边出现类似QTE的提示，玩家此时冲过去按下X（□）即可炸掉它的外壳。乘坐在机体内的BOSS便会暴露出来，对其猛开枪即可。



注意The Butcher真身出现后有两种攻击方式，一种将车子扔过来砸，另外一种则自己冲过来，看到这两招都要第一时间跑开，不然高难度下会被秒杀。战斗结束后戴维斯向敌人询问女儿的下落，之后我们的重力装置会进行一次升级。

– Edge of the World –

BOSS Slave Driver

战斗开始后会有大量贫民犹如丧尸一般向玩家袭来，别看他们各个瘦得跟猴似的，攻击力可不是盖的，戴维斯连续挨个3下就倒了。此战一定要利用奔跑积极移动，杂兵移动很快，追着玩家打，建议到场地中换一把霰弹枪，在被围攻的情况下可以用LB+RB（L2+R2）的震地攻击将周围的敌人全部震碎。此外场地中有很多油桶，可以利用重力装置浮起后扔向敌人，不过注意一定要保持距离，近身状态下可能会连戴维斯一起炸死的。只剩BOSS的情况下，他会将身上的保护层释放出来攻击玩家，此时只要横向移动躲过后还击即可，反复几个回合就能赐他一死。



– Enlightenment –

BOSS The Butcher

再次对付这个BOSS一共有三种方法；首先，我们可以利用场地中的火箭筒。其次场地中还有大型红色油罐，用重力装置往它身上丢即可。最后一种也是最有效的方法，等BOSS移动到上方悬吊着的车下面时，对着车使用一个加重状态，使车子落下后砸到BOSS身上造成重创，即使没有砸到BOSS，也可以等车子落下后捡起来再丢向它。The Butcher的战斗手段与之前基本相同，只是追加了一招大范围冲击波攻击，需要小心。



BOSS Slave Driver

前行不久，又是与胖子敌人的较量，在战斗之前的场景我们可以找到一把新的连发武器，威力强还有燃烧效果。这次与Slave Driver的战斗中会有更多的自爆杂兵向玩家冲过来，最好给自己释放一个防护罩，免得被偷袭了。



这个场景中尽量多利用浮起装置将自爆敌人浮在空中，可以不被他们追得满场跑。此外场景中的油桶可以在敌人冲过来前往他们身上扔。

– Red Sky –

BOSS Brute

这个BOSS看似实力很强，其实知道方法后没有难度，本场战斗主要利用岩浆往BOSS身上丢，玩家对着岩浆发射失重装置后，岩浆会浮起来，抓过来后再扔向BOSS即可造成重创。BOSS的主要战斗方式为使用喷火器，喷火器在近距离情况下即使玩家躲在掩体后面仍有可能被烧到，此时要快速撤离，多移动。BOSS还有一招导弹齐发威力不俗，要想让BOSS老实点其实非常简单，直接用加重装置就能将他打倒一段时间，任玩家宰割。



©2012 NAMCO BANDAI Games America Inc.

更多，访问：73139.blog.163.com

BOSS Slave Driver

这里将是我们面对这个胖子敌人最难的一场战斗，主要是因为场景内将有大量的杂兵干扰。

此战面对丧尸自爆敌人最简单的办法就是不停跑，之后回头用加重装置将大范围的敌人轰倒，后期出现的其他杂兵也可以用这个方法。BOSS这次出鞭子的频率比之前快很多，见他站起来要挥鞭子就用加重装置将他打趴下，之后用武器招呼他。

后期会有大量敌人向玩家冲过来，情况不对就要赶快跑，奔跑中将体力恢复后再继续战斗。反复数次即可将BOSS击倒，队友LEO这场基本是打酱油的，玩家还是靠自己吧。



– Deja Vanguard –

BOSS Brute

这次战斗方法仍然是通过将熔浆浮起后扔到其身上。不过这次BOSS火力明显猛了不少，除了重机枪外，还有导弹连发，最要命的是时不时的向玩家多次发射加重装置将玩家打倒在地。玩家倒下后不要着急，用个重力装置可以暂时停止BOSS的行动。BOSS的血量下降到一定程度后便会乘升降机去楼上，此时场景内会侵入杂兵，用失重装置将他们浮起来后抓过来近战秒杀即可。全灭杂兵后BOSS会向左边平台上方移动，继续用熔浆砸它直到它乘升降机下来。下来后BOSS的行动方式不变，只不过会多出几位杂兵，不过由于前方柱子掩体多半已被破坏，万一被BOSS用重力打倒就变成了敌人的活靶子。建议先躲在后面较矮掩体的后面，解决掉杂兵后对付它就好办了。



– Reversion –

BOSS BruteX2

同时面对两部敌人的Brute，在这里还是用场地中央的岩浆丢为主，不过最后在左右两边的商店里各找到三发火箭炮，玩家可以先捡来对着一个轰，先解决掉两个BOSS中的一个。剩下的一个再用火球慢慢烧即可。

虽然有两台BOSS级的敌人，不过好在它们HP都很低，速战速决即可。



BOSS Kiltehr

最终BOSS本身没什么能耐，单靠一个防护罩吃饭，一开始用手里的武器将其防护罩削弱到一定程度后，BOSS便会跑到场中央对着那个大球开始吸收，玩家此时需要向中间的大球攻击。除了子弹外，还可以抓取周围的小飞行器往中间砸，成功造成伤害后大球会有放大收缩的效果，多次攻击成功后BOSS恢复防御槽的仪式便会失败。如果时间内没能对中间的球造成重创，BOSS便会将防御槽补充满。

玩家在平时攻击的时候需要注意掩体是否处于冒烟状态，本场战斗中部分掩体会爆炸，具有一击必杀的效果，如果玩家躲在会爆炸的掩体后面可就惨了，选择掩体时一定要注意。

将球打掉后BOSS会继续向玩家发动进攻，由于此时没有时间限制，建议使用一个加重装置中的防护槽，之后往场地边上放有大量武器装置的地方跑，将武器补充完毕后再次对BOSS的防护罩展开攻击，之后的战斗方式与前几个回合相同，反复几次即可将最终BOSS的防护罩打掉，没有防护罩的最终BOSS像拔了牙的老虎，根本不堪一击。



难点成就、奖杯获得指南

由于本作有不少的在线成就、奖杯，难度还是有的，由于游戏难度不低，一些网战挑战比较麻烦。建议打一遍简单难度再打最高难度，过程中把需要积累的杀敌成就拿了。最后补齐网战成就，还好本作没有收集要素。下面列出一些难点成就、奖杯的获得方法。



CHECK William Tell Routine

成就、奖杯说明 轰飞100个敌人的头盔。

取得方法 选择章节VANGUARD DOWN的检查点BACKYARD，这关对面一来就有个戴头盔的敌人，把它的头盔打掉后再读取检查点即可。

CHECK Low G Amateur

成就、奖杯说明 使用失重装置将敌人打到空中后，再拉回来按B处决。完成10次即可。

CHECK Low G Champ

成就、奖杯说明 使用失重装置将敌人打到空中后，再拉来回来按B处决。完成50次。

CHECK Gravlink Thug

成就、奖杯说明 使用失重装置扔15个敌人。

CHECK Gravlink Hustler

成就、奖杯说明 使用失重装置扔30个敌人。

CHECK Gravlink Gangsta

成就、奖杯说明 使用失重装置扔50个敌人。

CHECK I'm About to Blow

成就、奖杯说明 凭借爆炸杀死100人。

取得方法 左侧列出的这一系列成就都可以在关卡CAGED的检查点GRAVLINK BATTLE刷，这个检查点一开始左边就会有两个敌人。玩家按照成就的指定方法杀死敌人后重新读取检查点反复即可。其中“凭借爆炸杀死100人”的成就可以等战斗开始后，直接对着左边的红桶使用失重装置，接着往那两个敌人那里扔便可，注意如果速度慢了对方会将油桶打爆。

CHECK All Up In Them Guts

成就、奖杯说明 使用猎枪杀死25个敌人。

取得方法 这个成就可以选择在章节ROAD HOME的检查点BAZAAR BATTLE来刷。



CHECK Threesome

成就、奖杯说明 利用失重装置一次杀死3个敌人。

CHECK Fivesome

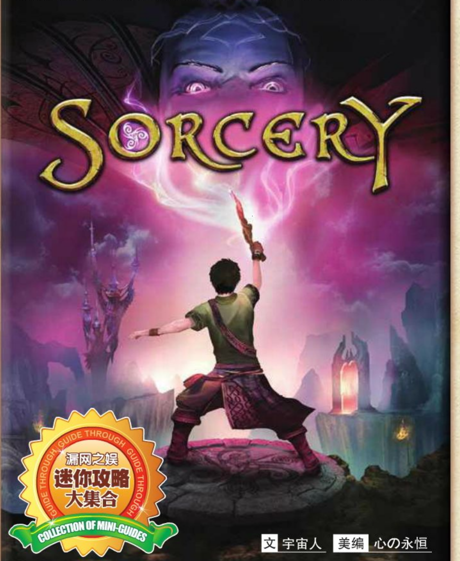
成就、奖杯说明 利用失重装置一次杀死5个敌人。



取得方法 章节Road to Hell的检查点Broken Highway。开始跟着坦克走，不一会儿就会遇到大量的敌人，这里先用重力装置将车子往敌人身上砸，解决掉一批后就会有大量的持盾敌人往你面前冲，正好有5个。此时拿辆车到面前当护盾，等5个都到范围内后，将车子扔出去砸死5个，成就解了。

更多，访问：73139.blog.163.com

如果问买了 MOVE 之后有什么好玩的动作游戏，那绝对不能错过这款《魔法奇境大冒险》。本作是自 MOVE 公布之初就公布的作品，虽然 MOVE 发售后珊珊来迟，但各方面素质都没令人失望。以 MOVE 来代替魔杖的操作，也可谓充分发挥了 MOVE 的特性。游戏的时间不长，而且奖杯难度也比较简单，最低难度一周目就能完成。喜欢收集奖杯的玩家也千万别错过。



文 宇宙人 美编 心の永恒

魔法奇境大冒险	SCEA	动作
PS3 SORCERY		中国香港版
2012年5月22日	1人	298港币
必须对应PS Move		对应玩家年龄：12岁以上

各属性魔法特性

魔法名称	攻击动作	效果
魔力闪电	主	直线飞向目标的魔法光子，最常用的攻击
	副	水平划出弧线绕过障碍物的魔法光子
地	–	直线的地面冲击波，能穿透障碍给予敌人伤害，但没有主副攻击之分，也不能跟其他魔法组合使用
冰	主	直线冰枪射击，没有攻击力但命中敌人后能令其减速，命中两次能将其冻结，敌人冻结状态HP会徐徐下降，解冻一瞬间也会受到伤害
	副	制造前方小范围冰冻陷阱，走在上面的敌人也会受到魔法影响
风	主	直线风暴，没有攻击力但能吹开敌人
	副	小型龙卷风，同样没有攻击力，维持一段时间后消失
火	主	前方小范围火焰爆破，受到攻击的敌人会着火
	副	前方燃起火墙，令通过的敌人着火
雷	主	直线雷电攻击，能令敌人麻痹
	副	前方设置雷光陷阱

＊注：主攻击指将 MOVE 控制器纵挥，而副攻击是横挥。魔力闪电的主副攻击只是运动轨迹不同，效果没有实际区别。

组合魔法



本作的乐趣不仅仅是能用 MOVE 来代替魔杖施展魔法，玩家还可以通过一定先后顺序发动魔法，让它们的特性互补各自的缺点，成为更强力的魔法攻击，而且一些特殊的场景也要用到魔法组合进行解谜，这里就为大家列出游戏中可实现的魔法组合，希望能帮助到大家。

组合魔法	效果
冰+风（主）	完全冻结敌人后，用直线风暴可以将冰块连同敌人一并吹散。
风（副）+风（主）	召唤出龙卷风后，使用直线风暴可以推动龙卷风前进。
风（副）+魔力闪电	召唤出龙卷风，然后将魔力闪电射进龙卷风，魔力闪电便会分裂成多个光子随机射向四方。
火（副）+魔力闪电	召唤出火墙，然后在火墙后使用魔力闪电。魔力闪电会变成火球飞向敌人，命中后同让能令敌人着火。
火+风（副）	召唤出龙卷风之后朝龙卷风施放火魔法，或者做出火墙之后施放龙卷风都可以发动，效果是在普通龙卷风的基础上追加火属性的攻击判定。
火+风（副）+魔力闪电	按照上面的方法召唤出火焰龙卷风之后，将魔力闪电射向龙卷风能分散成火球向四方攻击，部分解谜要用到这招。
雷+风（副）	原理同火焰龙卷风，不过雷光陷阱不会因为龙卷风吹过而消失。
雷＋风(副)＋魔力闪电	原理同火+风（副）+魔力闪电，攻击带雷属性。

部分容易遗漏的宝箱位置

本作最麻烦的奖杯无非是要求宝箱全收集的“It's Mine,All Mine!”，此外还有收集 50% 宝箱和全宝物之类的奖杯，可以说是完成全宝箱之前必定能解锁的奖杯，这里不多阐述了。游戏的宝箱一共有 100 个，其中有一半左右在必经之路上，而剩下一部分都在一些明显的分岔路上能找到。遇到分岔路时，与主人公一起行动的白猫 Erline 一般会站在推进剧情的路上，所以只要往另一边路走就能找到隐藏宝箱。除此之外，游戏中还会出现名为“灵火”的类似萤火虫的东西，跟着它们走也能找到隐藏宝箱。注意游戏中很多路一旦走过了就不能回头，并且自动存档。为了不要遗漏宝箱，定期手动存档也非常重要，手动保存的存档不用担心被自动存档所覆盖。因此这里列出一部分特别容易遗漏的宝箱，供大家参考。



1. 游戏开始时，使用魔法的系统教学结束后，从圆形大厅旁边的楼梯上去二楼，然后沿着二楼走廊走到尽头的阳台处能够找到宝箱。

2. 还是游戏初期，离开岛之前，码头附近的草地上有一堆倒在地上的石柱，用魔法将石柱搬回原处之后便会出现宝箱。

3. 击败了 Banshee 从墓地回来之后，码头击退了杂兵之后要修复一条桥才能进城，面向着断桥背面还有一个宝箱。

4. 获得了风魔法之后，并解开机关来到一个狭窄的场景，挡道的石柱附近还有一根石柱，移开之后便能找到宝箱。

5. 获得了火焰魔法，从火之神殿回来之后，场景中有分岔路一条被藤蔓挡着的分岔路，烧毁藤蔓进去之后出现风穴机关，按照提示用风魔法吹拂三个风口就能让隐藏宝箱出现。

6. 妖精之森解放第二颗行星之后，在地穴中有分岔路，左边的路烧毁藤蔓进去尽头能找到宝箱，如果分岔路中往右走会触发存档点并不能回头。

7. 获得雷魔法之后，有一个场景要给岩石巨人充电去开门。开门之前，门的左边有一条小路，过河之后能找到宝箱。

8. 妖精之森中一个被蜘蛛网和藤蔓封锁的路后面（附近有一个能拿到“纯银铃”的宝箱），不久会遇到分岔路，藤蔓背后的路会看见一个单独的风穴，用风魔法吹拂能引出灵火，在灵火的带领下能找到隐藏宝箱。



9. 还是妖精之森，取得了上述的第 8 个宝箱之后，清理了一批杂

更多，访问：73139.blog.163.com

兵之后再次出现分岔路，左边的树洞被蜘蛛网封了起来，不用走这边，往右边的坡道上去来到一个小祭坛，祭坛外面有一个被蜘蛛网困住的巨人，吹掉蜘蛛网之后用闪电魔法给巨人充电，它会丢出一个隐藏宝箱。



10. 沉睡神殿的宝物库中一共有9个宝箱，其中，下层左右两侧的房间中解开机关之后能各找到一个；下层中间的房间中，打碎了沙漏之后踩下3个机关能拿到第三个宝箱；上层两侧靠近入口位置各有一个球形机关，触发之后各获得一个宝箱；宝物库的出口有三个，左右两边的小宝箱要先破坏掉沙漏才能拿到，否则会消失。拿齐了全部8个宝箱之后第9个隐藏宝箱才会出现。

难点奖杯攻略

Bank Shot
铜杯

取得条件：让魔力闪电反射射杀敌人，在无止尽阶梯打双冰Troll的时候就能解锁，冰Troll的皮肤会反射普通的魔力闪电，而同场也有不少杂兵出没。另外还推荐打邪恶守护神的战斗中解锁，邪恶守护神在身体被火焰覆盖时也会反射魔力闪电，而且它也会召唤出小蜘蛛敌人。

Shooting Blind
铜杯

取得条件：用魔力闪电的副攻击绕过敌人的掩体射杀一个看不到的杂兵。游戏中可以解锁的机会很多，最早在墓地中就有躲在柱子后扔飞行道具的亡灵。

Quit Hitting Yourself
铜杯

取得条件：反弹回来的魔力闪电射到自己。游戏前期大部分BOSS都有反射魔力闪电的状态，该状态下贴近BOSS乱射就能解开。

Let's Get Physical
铜杯

取得条件：用盾牌重击杀死一名敌人。长按L2+X就能使出盾牌重击，伤害不高，要花点时间。

Shattered
银杯

取得条件：同时粉碎三个敌人。先用寒冰魔法冻结三个敌人，然后用英雄挥击将它们震碎。

Ice to Meet You
铜杯

取得条件：被自己的冰魔法冻结。游戏中任何冰属性的敌人都能反射冰魔法，而且反射之后高几率集中自己，只要见到寒冰法师或者冰Sylhp就有机会解锁。

Spider-nado
铜杯

取得条件：用龙卷风卷起5只小蜘蛛。蜘蛛主要在妖精之森出现，而且通常是成批出现，解锁机会很多。

Am I Epic Yet
铜杯

取得条件：使出火焰、风、魔力闪电的组合魔法攻击。具体可参照魔法组合部分，使出了火焰龙卷风之后不断往龙卷风中发射魔力闪电即可。

Zapped
银杯

取得条件：用雷电魔法一击射杀4只Sylhp。Sylhp密集出现的战斗比较多，比如沉水神殿玄关的战斗是最好的机会，但秒杀它们比较难，建议降低难度同时将雷魔法威力升满。

Fire & Ice
铜杯

取得条件：用一个雷电龙卷风卷同时消灭冰、火两种属性的Sylhp。同样可以参考魔法组合部分，遇到冰、火Sylhp同时出现的场景，先用龙卷风卷起它们，然后朝龙卷风使用雷魔法即可。

Take that！ And that！
铜杯

取得条件：按顺序用魔力闪电、寒冰魔法、风魔法、火焰魔法、雷电魔法攻击同一个敌人，由于能同时挨这么多魔法的敌人不多，只能打BOSS解开，推荐在邪恶守护神和黑暗Erline的战斗中解开。

She's Just Not That Into You
铜杯

取得条件：隐藏奖杯，要被黑暗Erline杀死一次才能解锁。

Makin' Bacon
铜杯

取得条件：将塔内的所有羊变成猪，变化的方法是用魔力闪电射击，游戏初期来到屋外就可以解开。

The Old One-Two
银杯

取得条件：魔力闪电主副攻击（即拐弯和直线攻击）同时命中一个敌人。解开难度较低，主副攻击疯狂乱射便有机会解开。

Finish Him Already
铜杯

取得条件：冻结一个敌人20秒。敌人尚未解冻时，持续用冰魔法攻击它就能维持冻结状态。

Burninated
银杯

取得条件：同时燃烧7个敌人，推荐遇到蜘蛛群的时候，将蜘蛛们引到一起然后用火魔法即可解决。也可以在大邪恶守护神的时候，BOSS放出小蜘蛛时走到其脚下使用火魔法。

1.21 Gigawatts
银杯

取得条件：使出闪电龙卷风，可参照组合魔法部分。

The Potions Master
银杯

取得条件：将游戏中所有的药水都研究出来。将所有素材逐个配搭一遍就行了，流程中“星光精华”是最后才能拿到的素材，即将打邪恶守护神之前就能拿到。

Like a Rat in a Trap
铜杯

取得条件：变成老鼠的状态下死掉。机会有两次，第一次是无止尽阶梯，刚获得变身药水不久，有一段路有腐蚀液体倒下，淹死即可。第二次是打倒邪恶守护神之后要穿过一个有蜘蛛的洞穴。

The Miser
银杯

取得条件：存钱存到20000，存到解开这个奖杯之前不购买东西即可。宝箱中获得的宝物能卖到不菲的价格，而且流程中也毫无用处，第一时间卖掉即可。另外，多点破坏场景中的物品能获得零碎的一些金钱。

Master of Ice
银杯

取得条件：用寒冰魔法杀死150个敌人。注意一定要将敌人冻结之后，让其HP慢慢下降或者因解冻而死才算用寒冰魔法杀死，还好寒冰魔法的实用性较高，获得之后多点杀敌即可。

Master of Fire
银杯

取得条件：用火焰魔法杀死150个敌人，还是推荐打邪恶守护神的时候，用它放出来的小蜘蛛来开刷。很快就能解锁。



Dehydrated
金杯

取得条件：不喝回复药通关一次。只要不喝药通关就能解开，死掉或者续关都没关系。HP不足的时候，比如刚打完BOSS，可以手动读档，回来后HP就会瞬间全满了。

It's Mine,All Mine!
金杯

取得条件：打开所有宝箱，游戏中大大小小的宝箱一共有100个，部分宝箱位置可参照前文。

更多，访问：73139.blog.163.com



"《女神异闻录》系列"虽然算不上名号特别响亮的大作，但其深邃的剧情以及独特的风格使得该系列还是拥有一大批铁杆粉丝，并且在日式RPG已经不如从前的时期，系列粉丝数量更有增无减。随着《P4G》移植PSV版并引发一段热潮，本作也被重制到PSP上。本期借着迷你攻略的机会为大家送上简易的流程攻略，如果大家还买到PSV的话，不妨先来领略一下本作的魅力吧！

文 宇宙人　美编 心の永恒

迷你攻略大集合 漏网之娱 COLLECTION OF MINI-GUIDES

PERSONA2 罚 ETERNAL PUNISHMENT

女神异闻录 Persona 2 罚		Atlus	角色扮演
PSP	ペルソナ2 罚		日版
	2012年5月17日	1人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

简易流程攻略

七姐妹学园

游戏开始后，先进入**キスメット**出版的社长室对话，然后与办公室门附近的黛和藤井对话。离开办公室与芹泽**うらら**汇合并一起前往七姐妹学园。

在职员室对话完毕之后前往中庭，中庭触发了剧情之后再去校长室，与JOKER相遇，发动Persona。之后前往2F的职员室，跟右侧的教师对话获得"时计台の键"。用钥匙打开4F计时台的门触发BOSS战。

BOSS战要点：实际上只是三个杂兵级别的敌人，用水、火、土组合技"**ストーンライズ**"一击就能击杀一只。

蜗牛山

前往青叶通り的葛叶侦探事务所，委托散布"**エンブレムの不思议な力**"这个谣言。然后到青叶通り的**ダブルスラッシュ**触发剧情，在这里跟**ワンロン占いマニア**对话，输入"**イアイアハスタア**"，之后回去出版社办公室，可在纸箱内找到封神具**キングインイエロ－**，召唤强大的克苏鲁邪神哈斯塔。

离开青叶区前往蜗牛山。现在因为道路施工无法通行，只能从小道进入。在蜗牛山的迷宫区域7的赛钱箱中投1万日元后就能召唤特殊Persona"黑田纯之介"。

往山顶方向前进便能抵达森本医院，来到医院5楼院长室遭遇须藤龙也，进入BOSS战。

BOSS战要点：BOSS攻击力高而且带毒属性，建议让一名同伴专门进行回复。舞耶的Persona**マイヤ**拥有的全体回复魔法能大派用场。



空の科学馆（港南区）

来到港南区的空の科学馆，注意进去后到完成之前无法离开，玩家必须在限时30分钟内抵达5F见到BOSS，否则GAME OVER，中途无法存档。每层必须将各个房间内所有儿童救出才能进入上一层。因为战斗也会花费时间，所以不建议在此练级。抵达5F之后发生BOSS战。

BOSS战要点：BOSS是须藤龙也和几个杂兵，因为达哉会加入队伍，以他的实力能够轻松虐杀BOSS。同场的杂兵可以用火系魔法消灭，然后用水系魔法攻击BOSS。看见BOSS使用**オールドメイド**时要马上防御。

GOLD

去青叶区的**キスメット**出版社编集长室找到千鹤，之后去大厅跟**バオフウ**汇合，再前往港南区警察署与克哉汇合。之后去**カメヤ**横丁的赤提灯しらいし，跟柜台的妇女对话，再之后去青叶通り的パラベラム，跟牧村对话，触发完所有剧情后就可以前往梦崎区的GOLD了。

GOLD的迷宫中，跟3F女子更衣室里的男生对话可以获得**ジムの**键，然后回到1F，打开右侧上锁的房间就能触发剧情进入BOSS战。



BOSS战要点：战斗前选择"う、うらら……？"，舞耶在战斗中跟芹泽对峙时便不会受到攻击，可以安心进行复活。BOSS擅长风系魔法，Personaイ－リス的マグナス效果出众。战斗结束后一定要选择"だまって！私だって、うららが羡ましいわ……"，否则今后无法使用与芹泽的协力交涉，**マイヤ**也不能进化成**マイヤ**改。

ゾディアック

下一个迷宫是梦崎区的**ゾディアック**，进入迷宫前可以先去散布"**奥が迷路のよう**……"这个谣言，虽然迷宫会因此而变得复杂，但相对能获得不少好的道具。注意迷宫地面上的黄色污渍会造成伤害。向**テング**、**フィアラル**等恶魔听取**キヨヒメ**的流言，之后再与**キヨヒメ**契约（让**うらら**交涉），可令伤害地形消失。沿着楼梯向上方前进，3F的秘密**カジノ**密码是"Panther"，进门后就会触发剧情进入BOSS战。

BOSS战要点：战斗中如果将BOSS身边两个杂兵都打倒的话，BOSS会变得很难对付。建议只消灭其中一个就好了。BOSS的弱点是火，如果要用火炎Persona战斗必须有"**水の壁**"，这样就能防御除"绝对零度"以外的招式了。

青叶公园

剧情后要前往青叶区的青叶公园，进去公园之前先跟公园附近的老爷爷对话，然后去散布花会说话的传闻。这样就能与公园中格斗花朵对话了。与紫色花对话并回答"赤い花"能获得道具**アカシックリング**，后期能用来开发传说武器。走到公园最深处发生剧情，剧情后去葛叶侦探事务所散布"事件の真相を握る人物がパラベラムに前……"这个传言。散布之前记得先存档，因为会有分支剧情。男性对应南条圭的分支，而女性则对应桐岛英理子。进入EX迷宫的条件是通过两个分支，所以一、二周目要分别打一次两个分支。

固定剧情结束后，玩家去**キスメット**出版跟水野编辑长对话，选择"いいえ～何のことでしょお？"后就能召唤特殊Persona天野舞姬。

南条圭路线

前往鸣海区的下水处理设施，注意地图分A、B两条路，每条路有3个区划，其中玲司的A路线能拿到一些道具。另外还要注意，如果在每个区域中逗留超过10分钟就会强制返回入口。穿过三个区域后抵达停车场发生剧情，并进入理学研究所。

研究所内先找B1F的研究员拿到LV1**カードキー**，打开1F的卷门。然后将安全门切换装置切换到A，打

更多，访问：73139.blog.163.com

©Index Corporation 1996,2012 Produced by ATLUS

开所有A门到大2F，再将A切换到B，获得LV2**カードキ**—后从3F绕到2F，再次用切换装置切换成A，这样3F的路就没有障碍了。进入研究室发生BOSS战。

BOSS战要点：BOSS的弱点是火炎和神圣的魔法，由于杂兵对神圣系无效，所以用火炎最简单。队伍里面建议准备1~2个角色专门负责回复，而且不推荐用弱水的Persona。

桐岛英理子路线

前往青叶区的珠间琉テレビ，进入电视台遇到上杉秀彦和黛雪野。利用电梯来到2楼，找到乐屋4。黑猫剧情后进入镜子世界，按照这个顺序搜索就能脱离镜子世界：八卦门1（2F）→八卦门2（2F）→乐屋4（3F）→八卦门5（4F）→八卦门3（3F）→八卦门7（5F）→八卦门2（2F）→八卦门6（5F）→八卦门4（3F）→八卦门8（6F）。其中3、7、6这三个门会发生小BOSS战，抵达八卦门8就会发生BOSS战。战斗胜利并返回现实世界后，前往第一スタジオ会进入第二场BOSS战。

BOSS战要点：黑猫BOSS会反射メギド系以外所有魔法，因此建议用物理攻击来战斗。而第二场BOSS战是石神千鹤以及4只式神。千鹤只是替身纸人，因此可以一击击破。4只式神有各自的属性，针对弱点使用魔法可以轻松击破，不过要注意魔法反射，如果用物理攻击就不用担心了。

スマイル平坂

完成一条分支路线后触发剧情，剧情之后前往平坂区的**スマイル平坂**，先去4F的演讲会场触发剧情，然后去4F右下方的女厕，剧情后成功敲响警报，再次进入演讲会场便发生BOSS战。

BOSS战要点：BOSS身边的杂兵能够自爆，而且自爆之后BOSS能将它们复活。开始的时候就要注意回复。BOSS弱点是疾风属性，**かまいたち**等合体技也能有效造成伤害。

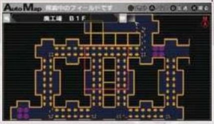
青叶公园·野外音乐堂

再次来到青叶公园，向北走到大野外音乐堂，跟富坚署长对话，之后岛津社长就会出现并发生BOSS战。

BOSS战：这场战斗最令人头疼的是4个杂兵SAT，他们的**ねらいうち**有低几率即死效果，所以要尽快消灭他们。剑击和战技系攻击都有明显效果，但魔法效果不乐观。

废工场

先去鸣海区的**パオフゥのアジト**偷听龙藏和云豹两人的对话，剧情后前往港南区的废工场再次触发剧情，剧情后开始探索迷宫。



先进入控制室改变B1F的传送带走向，控制室的密码是19750326，注意如果不小心中了陷阱还是会掉到B2F。穿过了传送带之后来到1F的房间发生BOSS战。

BOSS战要点：X-1的弱点是电击系魔法，对其他系抗性很高。因此最好准备有电击系合体技的Persona。**ムラマサコピ**—能封印我方Persona，一旦被封印了战斗要以回复为重点。

日轮丸

剧情后下一个目的地是鸣海区的ヨットハーバー，从那里能找到日轮丸。注意一旦进入日轮丸后，完成剧情之前都无法返回市内。穿过迷宫在最后2F区域的甲板上会发生BOSS战。

BOSS战要点：三个X-1，同样是电击魔法进行输出，而且我方的Persona最好对飞具有抗性。

海底遗迹

海底遗迹迷宫的道路上有很多大坑，如果不小心掉下去会回到起点。迷宫的目的地是封印の间，进去后就能触发BOSS战。这里的BOSS会根据玩家之前选择的路线而有区别。如果是南条线BOSS就是神取鹰久，如果是桐岛线BOSS是石神千鹤。

神取鹰久战要点：神取本体是非常弱的，棘手的是4台X-2，X-2的弱点也是电击魔法，如果有合体技**サンダーストーム**会非常轻松。

千鹤战要点：千鹤比神取要简单点，她的"抚护符"会召唤出4个分身，跟本体一起攻击。分身对所有攻击反射，破坏的方法是攻击到本体。我方只要让5名角色分别攻击一个千鹤就能辨出真假。



アラヤ神社

先去莲花台的アラヤ神社触发剧情，然后离开神社前往左边的岩户山。岩户山迷宫中有古の太阳、青铜の指轮、银の弓、オルテュクス4个封神具，分别对应克哉、パオフゥ、舞耶、うらら四个人的专属Persona，一定要获得。触发了所有镜の间的剧情后，南条/桐岛离队，换达哉加入。之后前往鸣海区的地下铁工事现场。

地下铁工事现场

穿过工事现场就能到达**アメノトリフネ**，然后一层一层往下探索，途中，B3F的嘲骂の间和B5F的纠弹の间会发生剧情，B6F和B7F的传送点左侧分别有封神具**ウルザンブルン**和深红の翼，可用于召唤**スクルド**和**スザク**。B7F的呵责の间会触发BOSS战。之后B8F的制御室还有一场BOSS战。

BOSS战要点：第一场BOSS战三个BOSS无视所有物理系攻击，而且分别对水击、疾风、地变吸收，推荐用火炎或电击主攻。拥有即死攻击的荣吉必须优先击破，其次是攻击带狂暴效果的淳。第二场战斗，开始之前可以用B7F的传送装置回去街上补给。建议准备大量镇静剂和SP回复药。BOSS每个回合自动回复HP，而且吸收物理攻击。必须用火炎系魔法或者合体技才能打出高伤害。

珠间琉城



モナドマンダラ是本作的最终迷宫，由六界组成，其中的剧情房间中的选项会影响到BOSS的强度。下面将会列出弱化的选项，大家根据需要选择吧。另外，调查迷宫中的粉红色石头可以前往休息区域。那里有天鹅绒房间和回复泉，也能直接返回都市。

裁きの界BOSS战要点：克哉的Shadow弱点是水击和冰结，而芹泽的Shadow弱点则是地变。注意克哉的**シャドウフォース**能够令我方看不到HP。

断罪の界BOSS战要点：**シャドウパオフゥ**的**レベルトラップ**有足够秒杀我方多人的威力，建议用单体雷击系魔法优先消灭他，因为Shadow舞耶能反射所有魔法。

各个弱化选项	
理性の界	信じるわ……克哉さん。
本能の界	私が答えることじゃないわ……
知性の界	ダメよー！あれを攻击しちゃダメ！
感情の界	ただ……とても哀しいだけだわ……/缶たない

无意识の世界

最终BOSS战要点：二连战，无貌神两个形态都擅长暗黑系魔法，五人专用Persona的合体技**ドラゴンクロス**效果不俗。BOSS的"不灭の黑"能令我方的HP持续减半，用**テトラジャ**可以打消。第二战**ニャルラトホテプ**的HP接近2万，魔法攻击力很强，而且能封印我方的魔法和Persona切换。建议以2~3人的合体技来进攻，另外的成员注意防御和回避。



更多，访问：73139.blog.163.com

牧场物语

文 宇宙人 美编 一刀

本作是“《牧场物语》系列”首次登陆 3DS 平台的作品，同时也是系列的 15 周年纪念作，游戏的整体表现令人满意，绝对是暑假期间轻松悠闲的佳作。结婚系统向来是本系列的特色，本作男女主人公的后续结婚对象总数多达 12 个，这里为大家总结出每个角色的喜好以及触发恋爱事件的条件供大家参考。文中列出的所有事件触发条件对好感度也有要求，4 个事件对应好感度分别要到 5 千、1 万、3 万、4 万以上才会触发。前两个事件完成后会触发告白事件，全部事件完成后，在家中安置ダブルベッド后就可以购买青い羽对其求婚，或者等对方来求婚。



牧场物语 起始的大陆	MMV	模拟经营
3DS 牧场物语 はじまりの大地		日版
2012年2月23日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全角色喜好 & 恋爱相关事件

ニ・ル

登场条件 初期自动出现

喜欢的物品 エビチリ、米饭类料理、扬げ物类料理、全种类动物副产品、宠物・动物饲料、ブ－ンドロップ草

讨厌的物品 サラダ类料理、甜的点心类食品、甜的饮料、全种类花、全种类ハ－ブ、全种类矿石

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	仕事热心	全天气	ニ－ル家	金 / 土 / 日 6:00~9:30	病气のウシはどうするの?	ニ－ル在家
	ニ－ルの素颜	晴	ニ－ル家	金 / 土 / 日 6:00~9:30	今、来たところ	ロッド已经登场
告白后	优しさの理由	晴	森	金 / 土 / 日 10:00~18:30	手传う→ニ－ルが大好きだから	ニ－ル不在森林
	气氛转换	晴	ニ－ル家	金 / 土 / 日 10:00~18:30	一诀に行く→わかるわかる	

アレン

登场条件 建设美容师の家并设置后

喜欢的物品 ジエノベ－ゼパスタ、ハ－ブ制成的料理、全种类花、パスタ类料理、パイ・アイス类点心、ホタル・チョウ类昆虫

讨厌的物品 ぎょうざ、日式料理、青汁、全部种类红茶、全部种类バッタ

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	オレ样 or フエミニスト	晴	小镇到川区域	土 / 日 13：00~18:00	ありがとう	カモンベ┼ル已登场
	きっかけ话	晴	自家	土 / 日 13：00~18:00	チャレンジしてみる	–
告白后	发にふれられて	晴 / 雨 / 雪	スピ－ルダンジュ 1F	月 / 木 / 火 19:00~23:00	气持ちいい / 默って见つめる	–
	アレンの失败	晴 / 雨 / 雪	スピ－ルダンジュ 2F	月 / 木 / 火 19:00~23:00	归らない→美味しい物	ガ－ドナ－已经登场

ロッド

登场条件 建设洋风の田舍家并设置后

喜欢的物品 ラザニア、米饭类料理、面包类料理、全种类甜的饮料、ハチ以外的全种类昆虫、全种类动物副产品

讨厌的物品 シュ－クリ－ム、サラダ类料理、カレ－类料理、パイ・冷的点心

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	ペットと牧场主	全天气	ロッド家	金 / 土 / 日 13:00~18:00	ちょっと世话してみる?	饲养了 1 只以上的鸡
	一诀にピクニック	晴	自家	金 / 土 / 日 10:00~15:00	あとちょっとだし、大丈夫	–
告白后	はげましの言叶	全天气	ロッド家	土 / 日 13:00~18:00	勉强しようよ / 世话してみようよ	–
	ノロケ话	晴 / 雨 / 雪	ロッド家	土 / 日 13:00~18:00	明るくて优しい / 笑颜がカッコイイ	–

セルカ

登场条件 建设异国のお屋敷并设置后

喜欢的物品 ハ－ブパスタ、ケ－キ类点心、全种类红茶、ジヤム、全种类ハ－ブ、全种类花、贝类鱼

讨厌的物品 チョコジヤム、全种类昆虫、全种类矿物、全种类动物副产品

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	一绪にお茶を	全天气	お屋敷	每天 6:00~18:00	セルかに合いに来た	シュミット已登场但不在屋内
	セルカの赖みこと	全天气	お屋敷	每天 6:00~18:00	引き受けます	带着锤子并且セルか在屋内
告白后	セルカと女心	晴	お屋敷	月 ~ 木 6:00~18:00	2 人でお茶を ~/ 乐しそうで话に	オリビア已登场但是不在屋内
	2.人の旅行话	晴	お屋敷	每天 6:00~18:00	おみやげをあげる	去遗迹旅行过一次，背包内带着古びた土偶

センゴク

登场条件 建设和风の民家并设置后

喜欢的物品 うな重、和风料理、カプチ－ノ、カフエモカ、チビ类型以外的鱼、全种类チ－ズ、お米、鱼のエサ

讨厌的物品 いちごシエイク、鸡蛋料理、全种类点心、全种类ジヤム、甜的饮料

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	复兴の意味	晴	川	每天 6:00~17:00	みんなの笑颜のために	身上带着钓竿
	大人のワガママ	全天气	医院	金火以外 19:00~21：00	分かつた	クロ－ゼ已经登场
告白后	好きなだけど	晴 / 雨 / 雪	レストラン・カモン	金火以外 12:00~18:00	たくさんたのむ	–
	刺激的なデ－ト	晴	自家	每天 6:00~12:00	もちろん	–

更多，访问：73139.blog.163.com

イロハ



登场条件 自动出现

喜欢的物品 れんこんのはさみ揚げ、サラダ类料理、焼き物料理、豆乳的点心、全种类矿石

讨厌的物品 いかめし、全种类动物副产品、全种类甜的饮料、全种类红茶

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	煅冶师の修行	全天气	イロハ家	每天 6:00~23:00	そんなことはない	–
	奏でる音色	全天气	イロハ家	每天 12:00~18:00	とてもカワイイ	–
告白后	イロハの事情	晴	森	每天 12:00~18:00	和解した方がいい→说教する	ティ－ナ已经登场
	和解への道のり	晴	自家	每天 12:00~18:00	ついていく→大丈夫、ついていく	–

ティ・ナ



登场条件 建设新闻配达の家并设置后

喜欢的物品 オレンジシャ－ベット、甜的点心、全种类饮料、全种类水果、全种类宝石

讨厌的物品 キャロットスープ、使用蔬菜制作的料理、ショ－トケ－キ、カエル・ミツバチ类昆虫

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	落とし物	晴 / 雨 / 雪	森	每天 6:00~10:00	今から追いかける	–
	美味しいオムライス	全天气	ティ－ナ家	每天 12:00~18:00	すごく手际がいいんだね	主人公的体力在 70 以下
告白后	复杂な乙女心	晴	自家	每天	土 / 日 12:00~18:00	教える→ヤキモチ焼いてるの?
	ティ－ナの不调	全天气	ティ－ナ家 1F	土 / 日 18:00~22:00	休ませる / 自分が代わりに	クロ－ゼ已经登场

フェリシア



登场条件 建设洋风料理屋の家和宿屋の家并设置后

喜欢的物品 あんこうなべ、サラダ・ミルク类之外的料理、全种类チ－ズ・ヨ－グルト・バタ－・ジャム

讨厌的物品 ミルク、ミルク类料理、羊毛、カエル类昆虫、全种类矿石・宝石

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	二人のランチタイム	晴 / 雨 / 雪	レストラン・カモン	月 / 木 / 土 15:00~18:00	フェリシアにあげる	背包里面有空位
	フェリシアのヒミツ	晴 / 雨 / 雪	フェリシアの部屋	土 / 日 10:00~18:00	作ってあげる	买过 1 个鸡蛋以上
告白后	优しい看病	晴	自宅	土 / 日 10:00~15:00	实は具合が→何が料理を	クロ－ゼ已经登场
	フェリシアのドッキリ	晴 / 雨 / 雪	自宅	土 / 日 18:00~23:00	すっごくうれしい→次を乐しみに	–

ミシェル



登场条件 建设洋风料理屋和メルヘンチック な家并设置后

喜欢的物品 シフォンケ－キ、全种类红茶、全种类水果、全种类花、全种类ヨ－グルト、全种类矿物・宝石

讨厌的物品 フル－ツグラタン、サラダ类料理、全种类鱼・昆虫、チ－ズ、バタ－、マヨネ－ズ

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	人气者ミシェル	晴	レストラン・カモン	月 / 木 12:00~18:00	ストロベリ－ティ－	–
	ミシェルのお愿いこと	晴	ミシェル家里	每天 18:00~23:00	チョコプリンを渡す	背包中有チョコプリン
告白后	ミシェルの本心	全天气	ミシェル家里	每天 10:00~15:00	ダイヤモンドを渡す	背包中有ダイヤモンド
	ありのままの自分	晴	レストラン・カモン	火 / 木 18:00~23:00	ピンクダイヤモンドを渡す→どんなキミでも	背包里面有ピンクダイヤモンド

ユ・リ



登场条件 建设仕立て屋并设置后

喜欢的物品 ハ－ブスープ、全种类红茶、贝类鱼、ホタル・チョウ类昆虫、毛系玉、全种类花、全种类矿物

讨厌的物品 キムチ、刺激物类型料理、使用チョコ制作的点心、バッタ、マヨネ－ズ

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	ユ－リの接客	晴 / 雨 / 雪	シエル・モ－ド	火 ~ 木 10:00~18:00	气にしてない	–
	お土产话	晴	森	月 / 金 ~ 日 10:00~18:00	旅行の话をしようか?	–
告白后	ユ－リのピンチ	晴	森	月 / 金 ~ 日 10:00~18:00	ちがう→あそわれていると	–
	お味わいいかが?	晴	エマ家	月 / 金 ~ 日 12:00~15:00	いただきます→すごくおいしい	エマ在家

魔女さま



登场条件 通过钓鱼、挖矿集齐 3 枚漆黑の欠片，并去古代遗迹收集古びたどぐう 5 个（至少需要去 3 次），建成魔女的家之后她就会登场

喜欢的物品 ブラボ－ドリンク、毒きのこ、所有药材、杂草、木材、石材、野花

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	魔女さまのイダズラ	全天气	魔女さまの家	每天 12:00~5:00	ヒミツは守るよ	–
	研究したいの	全天气	魔女さまの家	每天 12:00~5:00	分かった	–
告白后	人体实验	全天气	魔女さまの家	每天 12:00~5:00	魔女さまのお愿いだから	魔女在家
	梦にうなされて	全天气	魔女さまの家	每天 6:00~12:00	起こしてあげる→だまっておく	魔女在家

シュミット



登场条件 建设小镇复兴计划 5 里的异国风屋敷后的冬天登场

喜欢的物品 シチュ－、かぶの煮物、きりぼしだいこん、おでん、ミルク、茶、チョコ、ム－ンドロップ、焼きいも

相关恋爱事件

状态	事件名称	天气	地点	时间	增加好感度选项	备注
告白前	街ずくりにかける思い	晴	川→山顶	每天 6:00~12:00	特色にあわせた街づくり	山区里面没遇到シュミット和セルカ
	お祝いのプレゼント	晴	异国のお屋敷 1F	每天 6:00~18:00	町でとれた石材	已开启了矿山，并且シュミット在家
告白后	见合い话	全天气	异国のお屋敷 1F	每天 6:00~18:00	闻いたことない→こちらのセリフ	–
	シュミットの归国	全天气	异国のお屋敷 1F	每天 6:00~18:00	立ち闻きをする→归らないで!	シュミット在家

更多，访问：73139.blog.163.com

如果你是一名3D动作游戏爱好者，而上半年的《忍龙3》和《链锯甜心》都不能令你满意，那么我诚意推荐这款《御姐武戏Z神乐》。说到“《御姐武戏》系列”，很多X360玩家都会想起数年前那个既不好玩又不好拿成就的“X”。但《御姐武戏Z神乐》的出现足以改变以上观点。虽然本作从技术力上来说难比一线大作，但游戏的手感做得颇为到位，隐藏要素又丰富，绝对是值得向动作游戏爱好者推荐的作品！

文 纱迦 美编 anunis



御姐武戏Z 神乐		D3 Publisher	动作
X360	お姉チャンバラZ ~カグラ~		日版
	2012年1月19日	1~2人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

动作篇

お姉チャンバラZ

操作方法

键位	效果
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角变换
LS	锁定时切换锁定对象
RS	视角复位
十字键↑	挑衅（需购买对应技能）
十字键↓	切换控制角色
十字键←	切换必杀技
十字键→	切换必杀技
X	弱攻击
Y	强攻击

键位	效果
A	跳跃/受身
B	副武器攻击
LB	RELOAD武器
RB	锁定
X+A	回血，或踩踏攻击（需附近有特定敌人）
Y+B	发动必杀技
LT	切换主武器
RT	轻点为回避，长按为奔跑
START	暂停菜单
SELECT	道具菜单

攻击方式

本作的4名女角色都有两种主武器、一种副武器，其中主武器的攻击方式就是X和Y键组合。在游戏中可以按START键查看出招方式，不过后面的强力招式需要有强力武器才能使出。副武器则是按B键使用。不过和一般动作游戏不一样的是，本作中延迟输入攻击指令则会令招式出现变化，例如神乐的匕首Y·Y·Y·（延迟）Y·Y和Y·Y·Y·Y·Y就是两个完全不同的招式。在出招表中延迟被记住ディレイ，部分强力招式一定要在指定段数延迟输入才能成立。

COOL连击

在特定时机输入攻击指令，就会出现COOL效果，这是系列的核心系统。COOL连击的好处是能提高战斗评价，另外部分强力招式必须在全部COOL连击的情况下才会出现。如果成功，会出现淡青色的攻击判定。初学者可以进入练习模式进行学习，输入COOL连击的时机会在出招受付时间槽下方以淡青色表示。玩家只需掌握最强力的一套COOL连击即可，在花费一定时间练习后这并不是难事。而且亦可装备技巧の指轮来增加COOL连击指令输入的有效时间。主武器的绝大部分攻击都对应COOL连击。



暴走

这也是本系列的特色系统。当角色身上沾到鲜血时，秽血槽就会不断增加，当达到最大值时就会进入暴走状态。暴走状态下攻击力和攻击速度将大幅上升，受到敌人的攻击不会出现受创硬直。此外部分平时必须用必杀技才能打倒的敌人，在暴走状态下可以用武器直接送其归天。不过暴走时角色的体力会徐徐减少，防御力也会下降，如果所剩的体力不多时暴走是一件非常危险的事情。暴走时必须



更多，访问：73139.blog.163.com

用道具“血块”才能回复体力。

如果把处于暴走状态的角色换下场，则体力不会减少，但相对的暴走状态也会维持不变。利用这点可以故意让一名角色进入暴走状态，在遇到强敌时再换出来。使用道具血块可以令秽血槽大幅增加，使用道具女神像の欠片可以令秽血槽大幅减少。而在女神像附近按 BACK 键也可以清除秽血槽。

回避

回避是本作的重要技巧，一方面是因为能够有效躲开敌人的攻击，另一方面则是因为回避可以维持连击数不断。在实战中活用回避可以让连击数始终不断，甚至能将上一个战点的连击数带至下一个战点。玩家只需回避一次，然后移动几步，之后再回避一次，反复即可，这并不是很难的事情。但注意和回避同样是按 RT 键发动的奔跑是无法维持连击数的。



必杀技

本作的必杀技被称为ヴァンプスキル，用 Y+B 发动。必杀技的效果多种多样，既有攻击型的，也有辅助型的。使用必杀技时会消耗体力，但实用性很高。必杀技只要多用就可以升级，辅助型必杀技可以在发动后换人来取消状态，从而实现反复使用升级的效果。由于按住 X+A 键可以回复体力至当前上限，而必杀技的使用不减少上限，因此找个没人的地方多用就可以从容提升必杀技的等级了。必杀技中最实用的是以下几种：

エイジスバリア

入手方法：打过第 13 关。

效果：发动防护罩，一定时间内不会受到伤害。非常有用，可以有效提高生存率和评价。防护罩受到攻击会缩短存在时间。这也是最难练的一种必杀技，因为即使换人该效果也会持续。不过只要记得多在战斗中使用就不是问题。

ヴォルケイノ

入手方法：打过第 1 关。

效果：最早入手的必杀技，但非常实用。效果是射出数个导弹，升级后威力相当不俗，近距离使用足以秒杀大部分敌人。不用说，优先练满。

チェイサ－

入手方法：打过第 8 关。

效果：同样是向前方射出导弹，不同的是带有跟踪效果，可以自动攻击锁定之敌。同样是主力必杀技之一。

ミラ－ジュ

入手方法：打过第 11 关。



效果：出现分身。分身可以使用和本体一样的招式，连击数两倍，但攻击力只有 1.5 倍。升满级后分身持续时间非常长，而且分身对必杀技也有效，不用说自然是极为实用的。

リミットブレイカ－

入手方法：取得其他所有的必杀技后，在商店中花 20 万元购买。

效果：最强必杀技，俗称极限炸裂。具体效果会随着主武器的不同而发生变化，非常强力。其中最强的组合是沙亚也的电锯，不仅威力极大，而且持续时间很长，发动中全程无敌，配合分身更是威力无边，足以秒杀绝大部分 BOSS。（话虽如此，不过由于有 QTE 的存在，秒杀是不太现实的。）





系统篇

お姉チャンバラZ

武器

本作有着武器的设定。神乐和沙亚也的两种主武器和一种副武器都有 3 级变化，其中一种主武器最高可到 4 级。武器的入手办法全部是花钱购买，其中两把 4 级武器是需要在通关后 STAFF 画面的对战游戏中击败彩和咲后取得的。

武器等级上升后，除了攻击力变高，还可以使用更高等级的攻击方式。3 级武器外加全程 COOL 连击，就可以使用最强的攻击方式。高级武器和低级武器相比有百利而无一害，因此一旦买下来就不用再换了。

指轮

本作中每个角色可以装备 3 个指轮，指轮的效果多种多样，实用性很高。不过同一个指轮一次只能装备给一名角色，装备后其他角色就不能使用了。指轮的获得方法比较复杂，下面让我们分别说明。

名称	入手方法	效果
刚力の指轮	在商店中花3万元购买	全攻击威力变为1.2倍
护身の指轮	在商店中花6万元购买	受到的所有伤害减少20%
迅足の指轮	在商店中花1万元购买	移动速度变为1.07倍
飞燕の指轮	在商店中花3万元购买	回避的无敌时间变长
挑发の指轮	在商店中先购买挑发技能，再花1万元购买	挑发对敌人造成的怒状态维持时间增加一倍
血糊抑制の指轮	第9章后在商店中花5万元购买	武器劣化槽增长速度减半
血晶の指轮	第9章后在商店中花2万元购买	红玉出现几率两倍
远雷の指轮	第9章后在商店中花2万元购买	投掷系武器威力1.2倍（神乐的回旋镖、彩的匕首、咲的EX技，以及4种必杀技ヴォルケイノ、チェイサ－、ファントムエッジ、ヘヴィウェイブ）
发生の指轮	第9章后在商店中花4万元购买	道具出现几率两倍
技巧の指轮	故事模式MEDIUM难度通关	COOL连击指令输入有效时间延长
修炼の指轮	故事模式HARD难度通关	结界战斗结束时实际获得的黄玉1.2倍（即显示数字的1.2倍）
消失抑制の指轮	故事模式VIOLENT难度通关	神乐和沙亚也使用必杀技时的体力消耗变为60%，彩和咲暴走时的体力减少速度减半
吸血の指轮	任务模式全破	攻击敌人有15%的几率回复最大值的1%
暴走の指轮・伪	故事模式BERSERK难度通关	始终处于暴走状态
暴走の指轮・真	任务模式全关卡V评价获得，难度不限	始终处于暴走状态，且体力不会减少

更多，访问：73139.blog.163.com

战斗评价



游戏中的结界战斗、BOSS 战和任务模式都有评价的设定，评价从最低到最高分别为 D、C、B、A、S、V。不少玩家反应本作的评价系统比较奇怪，似乎和时间、受伤程度、COOL 连击有关，似乎又和这些统统无关。好了，下面就让我们来了解一下本作的评价算法。

本作的评价和一般动作游戏不太一样，本作是列出了 25 个条件，当过关时系统会自动计算你满足了多少个条件，如果达到评价所需的标准，就可以获得对应的评价。具体关系如下：

满足条件数量	对应评价
0～3	D
4～6	C
7～9	B
10～12	A
13～14	S
15个以上	V

而这 25 个条件的具体内容如右表：

编号	具体内容
1	最大连击数超过20
2	最大连击数超过40
3	最大连击数超过60
4	最大连击数超过80
5	最大连击数超过100
6	最大连绝数超过10
7	最大连绝数超过20
8	最大连绝数超过30
9	最大连绝数超过40
10	最大连绝数超过50
11	至少用过1次必杀技
12	至少用过3次必杀技
13	至少用过6次必杀技
14	至少用过10次必杀技
15	COOL连击成功率超过20%
16	COOL连击成功率超过30%
17	COOL连击成功率超过50%
18	受到攻击的次数少于9次
19	受到攻击的次数少于7次
20	受到攻击的次数少于5次
21	受到攻击的次数少于3次
22	受到攻击的次数少于1次
23	击倒BOSS（即会在屏幕上显示巨大血槽的敌人）
24	劈开10个以上的敌人
25	劈开15个以上的敌人

除了上表之外，还有两个附加得分项目。其一是受到攻击次数，如果大于 11，那么每多受一次攻击就会倒扣 1 分，最高扣掉 16 分。其二是项目 23 只算 1/5 分，因此光打倒一个 BOSS 并不能得分。总的来说 V 评价的要诀就是：多打高连击、多打高连绝、少受伤、多用必杀技、多用 COOL 连击。

心得篇

お姉チャンバラZ

故事模式相关

良性 BUG

本作在升级前有着不少良性 BUG，会令游戏难度大幅下降，总的来说这些良性 BUG 均建立于 RESTART 上。在升级前 RESTART 时金钱、血量都会回归当初的状态，但挑战进度、必杀技修炼情况、购买的东西（道具除外）均全部保留，利用这一点可以实现不花钱购物、快速完成挑战、快速修炼必杀技等效果，十分霸道。

另外升级前沙亚也拥有一招无限抱妹杀，十分强力。方法是主武器为拳套时，输入 X·X·X·（延迟）X，会使出一招移动投，成功之后沙亚也会抱着敌人一路狂奔。这个状态下只要不按攻击技可以一直维持，即使受到攻击也不会出现硬直。而且如果之前的攻击全是 COOL 连击的话，那么每一下撞人也算 COOL 连击。有了这招，高连击、高连绝、COOL 连击成功率都不是问题，要想拿 V 评价很简单。

前期工作

接下来正式开始攻关工作。首先是要从 MEDIUM 难度开始，当打过本章的 BOSS 后，沙亚也会加入。之后进入船舱来到第 2 章，之后按 START 键退回标题画面。之后确保你的游戏是未升级状态，进入 CHAPTER SELECT，重打第 1 章，一出来打破场地上的柱子，会看到增加 HP 上限的彩玉（**カオスジェム**）。取得之后立刻退回标题画面，再进第 1 章。反复这个步骤，可以无限增加 HP 上限。彩玉最高只能保持 9 个，因此记得按 BACK 键给两姐妹使用。如果你是升级后的版本，彩玉在拿过一次之后就会消失。

当两姐妹的 HP 均达到上限之后，就可以进去第二项工作：刷必杀技和钱。这个过程可以在任务模式的第一关进行。有了充足的 HP 做保证，狂放必杀技很容易过关，就算过不了关也没关系，就当是赚钱了。当大家手上有一定数量的钱时，就可以回到故事模式第一关的女神像那里买武器。这就需要用到游戏的购物 BUG。





在未升级的情况下，在女神像购买了武器、指轮、技巧之后，只要选择 RESTART，则花掉的金钱会回来，但买到的东西依然保留，这是极其实用的 BUG。由于所有能买的东西里最贵的是价值 25 万的 3 级电锯，所以理论上只要你凑齐 25 万就可以买光商店的全部东西。不过消耗道具不能用这个 BUG 来累积。另外此 BUG 在升级后也不能使用。当这些东西都买得七七八八之后，就可以正式开始打故事模式了。

实用招式

基本上活用前面推荐的必杀技以及无限抱妹杀就可以有效通关，不过为了让大家打得更爽，这里再推荐几招。

1. 两姐妹中最实用的 COOL 连击就是神乐匕首的最强 COOL 连击，不仅连击数高、范围广，而且威力也不俗。

2. 沙亚也的副武器流星锤对付杂兵非常有效，特别是摇杆一圈 +B 的全方位打击，极其霸道。但因为打不出 COOL 连击，所以快则快矣，评价不高。



3. 沙亚也使用电锯时的二段跳加 Y 对付 BOSS 非常有效，为追求最佳效果，还可以先一个 X 再起跳 Y，这样攻击会具有 COOL 连击效果，更加实用。

4. 神乐使用匕首时锁定敌人然后↑ +Y，这招抽人威力很小，但很容易形成连击，而且能将敌人打定，用来赚高连击是最佳选择。



更多，访问：73139.blog.163.com

任务模式相关

打完故事模式就可以来尝试任务模式了。任务模式中我们的任务就是要把所有任务都拿到V级评价，这样就能拿到游戏中最强的指轮：暴走の指轮·真。任务模式全V级评价还是有点难度的，不过知道方法之后也不是什么难事。建议玩家第一遍打的时候不追求评价，打过即可，这样可以拿到吸血の指轮，令挑战难度下降很多。

在正式挑战全任务V评价时，首先需要保证自己能做到以下几点：

1. 实用必杀技已入手并练满。



实用必杀技包括两种导弹、防护罩、分身以及最强的极限炸裂。如果入手但未练满也没关系，因为第一遍挑战时要想全V有难度，先以完成为第一目标，在这个过程中顺便练必杀技即可。

2. 要练熟神乐的匕首最大COOL连击。练好这一招好处多多，首先它本身就是极其实用的大招，能有效封住最难缠的杂兵狼人。其次这招连击数高、又算COOL连击，等于是一下补了不少V评价所需的条件。

3. 对BOSS战时以沙亚也电锯乱舞（分身+极限炸裂）为主，任何BOSS都可以轻松搞定。对于比较呆的BOSS亦可使用沙亚也的X·跳起Y来赚COOL连击数。第一遍挑战没有吸血の指轮，回复往往跟不上消耗，不过能够吸血之后就很简单了。

挑战相关

从X360上的前作开始，挑战（QUEST）就一直是成就的最大头，并关系到部分服饰。玩家可以在游戏中暂停观看QUEST的完成情况，也可以在标题画面下直接观看。每个QUEST都分为三级，升到1级和2级时都会自动赠送一件服饰，升到3级是会解开一个成就。需要注意的是每一级的进度是不一样的，以最耗时的17号挑战为例，1级需要获得10万元，2级需要获得200万元，3级需要获得500万元，但三个进度条的长度看上去是一样的。

关于挑战，首先需要说明的是，采用未升级前的版本会简单很多。因为未升级时当你选择RESTART时，你之前积累的挑战进度全部可以保留。而升级后当RESTART时挑战进度会直接回归上一次检查点的情况，如果想保留你的挑战进度，你必须经过一次自动保存的过程才行，比如来到下一个检查点、完成当前章节或任务等等。由于X360可以方便地删除升级文件，所以强烈推荐各位在升级前的状态来完成挑战。如果是对成就获得的时间戳比较在意的朋友，可以将挑战进度积累到一定程度后再上线升级解成就。不过此类挑战一开始玩家并不需要特别在意，可以先了解内容，在4次通关外加全任务V级的过程中顺手把能解的都解掉，之后再慢慢来补，这样会比较好。



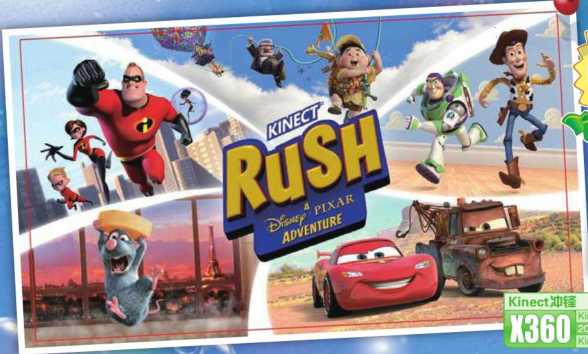
全挑战一览表

挑战名及编号	挑战内容	3级目标数	备注
1 狂乱なる艳舞	破坏一定数量的物体	200	–
2 女王の嗜み	踩死一定数量的敌人	300	推荐在第12章1楼西北的房间里解，这里有大量爬虫，反复数次即可解除。
3 挑发する美女	用挑衅激怒的敌人数量	300	–
4 アイテムマスタ–	使用消耗道具的次数	100	–
5 ギャルケミスト	合成道具的次数	100	–
6 アイテムコレクタ–	获得彩玉的数量	10	–
7 エアマスタ–	空中技的累计命中HITS数	10000	所谓空中技是指跳在空中时使用的攻击技巧，并非一定要针对空中的敌人。
8 ヴァンプマスタ–	必杀技的使用次数	300	–
9 魅惑のジャグラ–	神乐用匕首拉动敌人的次数	500	锁定敌人后反复↑+Y即可。
10 妖艳な邪腕	沙亚也对敌人使用投技的次数	200	出招方法为X·X·X·（延迟）X，不过抓住敌人后还得按X或Y扔出去才算一次。
11 渴望のエンプレス	神乐和沙亚也对BOSS使用吸血QTE的次数	200	可以打任务18，一开场吸干老头子然后RESTART就可以了。
12 アグレッシブガ–ル	进入暴走状态的次数	100	–
13 ガ–ドブレイカ–	累计破坏敌人防御的次数	300	推荐打故事模式中最终BOSS的第一形态，在其不出招的时候锁定后↓+Y即可破防。
14 クイックキラ–	利用QTE切断BOSS身体的次数	100	–
15 ウエポンマスタ–	用副武器打倒敌人的数量	500	–
16 连绝の女神	累计完成的连绝数	1000	–
17 オ–ブハンタ–	累计获得的黄玉数量	500万	推荐是反复挑战任务9，这个任务快的话不到20秒就能完成。
18 ジェノサイダ–	累计打倒的杂兵数量	10000	–
19 ボスマ–ダ–	累计打倒的BOSS数量	100	–
20 ク–ルマスタ–	用最强武器使出最大COOL连击的次数	300	–
21 无伤の女帝	无伤完成结界战斗的次数	50	–
22 孤高の胜利	不换人就完成结界战斗的次数	100	–
23 穷地の抑扬	背水の姉チャン在体力10%以下、武器劣化槽90%以上的情况完成结界战斗的次数	10	推荐去挑战第12章，本关一开始4个房间有4场战斗，先在一开始的大厅把武器劣化槽提上去，之后再进房间。
24 栗然たる斗争	在不按X+A回复体力的状态下完成结界战斗的次数	200	–
25 テクニカルマスタ–	在结界战斗中获得V评价的次数	100	–





更多，访问：73139.blog.163.com



漏网之娱 迷你攻略大集合
COLLECTION OF MINI-GUIDES

本作是继去年的《Kinect迪士尼乐园》之后的又一体感力作！游戏舞台包括《玩具总动员》、《天外奇迹》(飞屋环游记)、《汽车总动员》、《料理鼠王》(美食总动员)、《超人特攻队》五部大家耳熟能详的皮克斯动画，玩家可借助扫描功能化身成不同的原创角色，亲自体验电影情节。游戏的玩法新颖，难度不高，适合家人同乐。全成就难度也不大，虽然需要反复游戏，但每次都会有新的亮点，一点儿也不觉得厌倦。

文 BrainlessCat& 纱迦　美编 心の永恒

Kinect冲锋	Microsoft	动作
X360 Kinect Rush:A Disney Pixar Adventure		美版
2012年3月20日	1～2人	59.99美元
Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

系统说明

基本流程



本作一共收录了5部动画原作的舞台，其中每部作品有3关，一共便是15关，没有隐藏关的设定。每一关都设定了若干目标。解锁这些目标的指标就是玩家在该卡中累计取得的分数，除《汽车总动员》的三关需要12000分外，其他四个世界的每一关均需要15000分才能解锁全部目标。

本作没有GAME OVER的设定，任何人都可以顺利玩到通关。解锁全部目标（这也是全成就的必要条件之一）要求在每个章节至少进行5次（《汽车总动员》为4遍），第一遍后不出意外可以解锁新的剧情（3000分），第二遍解锁第一个要求分数的搭档，第三遍解锁最后一位搭档，第四遍可以收集到所有的硬币从而解锁动画中的角色，之后再使用解锁的角色进行一遍游戏解锁相关的角色限定成就。好在每一章的时间都很短，附加的内容也增加了一些耐玩度，相信大家感到枯燥前已经基本完美了本作。

玩家搭档

在游戏过程中玩家会看到某些区域会有动画角色的头像，这表明玩家需要呼叫这位搭档来开启新的区域，呼叫的方法是双手在身体前击掌。由于玩家搭档是需要分数来解锁的，所以建议在第4遍游戏时再来重点追求。当然由于本作的隐藏要素不要求在一遍游戏中达成，玩家也可以并游玩并寻找。



《汽车总动员》世界没有玩家搭档的设定。

特殊技能

当打过每个世界的第三关时，玩家就会学会特殊技能，利用这些特殊技能便可以开启一些新的区域，凡是这种区域都会有一个闪电标志作为提醒。

《汽车总动员》世界比较特殊，三个关卡各有一个特殊技能，达到6000分就会开启。

舞台	技能内容	体感操作
玩具总动员	发射飞弹，击碎木箱	双手向前平伸，类似于魔神Z的ROCKET PUNCH的感觉。
料理鼠王	滑翔到远处	在空中时双手左右平伸，模拟滑翔的感觉。
天外奇迹	挥鞭打开笼子	右手向前挥出，模拟挥鞭的感觉。
超人特攻队	利用夜视能力进入暗处	无需特殊动作，来到对应区域时自动发动。
汽车总动员	旋转车身，吃掉周围的金币	原地旋转身体。
汽车总动员	发射飞弹，击碎特定物体	双手向前平伸，类似于魔神Z的ROCKET PUNCH的感觉。
汽车总动员	滑翔到远处	在空中时双手左右平伸，模拟滑翔的感觉。

特殊角色

每个世界的每一关中都有4枚硬币，将其集齐之后就可以在该关中以硬币上的角色进行游戏。硬币一般都在需要特殊技能才能进入的地方，凡是拿过的硬币将不再出现。全部集齐后退出关卡，重新进入时就可以更换角色。这些特殊角色不具备玩家角色的特殊技能，但拥有自己的技能。用全部特殊角色打过对应的关卡能解锁对应的成就。



硬币算是本作最麻烦的隐藏要素，下文将详细介绍每关中硬币的位置。

《玩具总动员》硬币收集指南

第一章：托儿所跑跳碰

硬币1 游戏开始后，使用飞弹技能打爆身后的黄色箱子可以得到一枚硬币。

硬币2 走上升降斜坡后保持左侧路线前进，在一个蓝色斜坡上可以找到搭档区域，呼叫胡迪后可以拿到上方的硬币。

硬币3 在完成第二次寻找电池的任务后继续前进，经过连续跳跃和平衡杆后会到达一个较高的平台，在平台处选择右侧的跳跃路线可以找到搭档区域，呼叫巴斯后利

更多，访问：73139.blog.163.com



用他的飞行技能到达对面的平台再拿取一枚硬币。

硬币4 第二次进入乐园时（第三次寻找电池），在乐园右侧的一个棕色斜坡上可以找到搭档区域，呼叫翠丝后利用出现的绳索拿到对面的硬币。

第二章：机场不安检

硬币1 穿过传送带来到需要用网球开启机关的屋子后，在入口左侧呼叫胡迪后拿到上方的硬币。

硬币2 使用飞弹打爆上述房间内的箱子还会再拿到一枚硬币。

硬币3 跳过行李箱后会出现两条路线，利用左边的红色把手爬上去，在前方的滑绳中一定要切换至左侧能到达搭档区域，翠丝的鞭子会帮助我们到达对面的行李处，这里需要跳起才能拿到硬币。

硬币4 继续前行，当地上再次出现网球时可以在左侧找到有红把手的行李箱，爬上去便可以呼叫巴斯拿到最后一枚硬币。

第三章：垃圾场大逃亡

硬币1 落至地面后从前方的通道下来马上就会看见搭档区域，呼叫胡迪后到达上方平台可以收集到一枚硬币。

硬币2 继续前进会遇到滑绳，滑行结束后可以在场景的中央找到巴斯区域，利用巴斯的飞行技能拿到对面通道处的硬币。



硬币3 进入新的场景后打爆入口左侧的箱子会蹦出一枚硬币。

硬币4 翠丝的搭档区域位于上述箱子的前方（右侧路线为下滑的斜坡），呼叫翠丝后可以利用鞭子搭建的路线拿到最后一枚硬币。

《料理鼠王》硬币收集指南

第一章：屋顶奔逃

硬币1 赶走鸽子后走上前方的右侧平台，利用滑翔的技能飞到对面的平台可以拿到一枚硬币。

硬币2 从斜坡处下滑至屋顶后遇到的第三个烟囱便是搭档区域，呼叫大米后再拿到另一枚硬币。

硬币3 游戏过程中会来到一间点有蜡烛的屋子，在出口前的右侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后拿到通道中的硬币。

硬币4 第二次赶走鸽子后在前方右侧的平台上就可以呼叫瑟琳，通过平衡绳索拿到最后一枚硬币。



第二章：防洪闸门

硬币1 开启闸门后跳入水中游泳，在左侧就可以看到两个攀爬点，爬上右侧较高的木头会找到搭档区域，这里要注意的就是呼叫大米后需要向左侧移动一些，否则会挤掉前来帮忙的搭档，在开通道路后可以在前方拿到一枚硬币。

硬币2 鼠爸的船第二次被困住时可以利用跷跷板跳上身后的平台，在平台处使用飞翔的技能可以在对面的木板上找到一枚硬币。

硬币3 闸门再一次开启后，在前方左侧的攀爬点上可以找到搭档区域，呼叫瑟琳后拿到一枚硬币。



硬币4 第三次被闸门挡住时，在身后可以找到搭档区域，呼叫小米后在可以在漆黑的通道中找到最后一枚硬币。

第三章：拦住那大厨

硬币1 搭档区域出现在游戏开始后的正前方，在搭档开启的通道中拿取硬币。

硬币2 第一次干扰史老板后走右侧的厨具平台，搭档区域就在平台的尽头，呼叫搭档后利用绳子拿到对面的硬币。

硬币3 继续向前走，在前方的技能标志处使用飞翔就可以到达对面的厨具平台，走到尽头后继续使用飞翔技能还会再收获一枚硬币。

硬币4 进入餐厅后的路线绝大部分是在餐桌上进行，走右侧路线可以利用一块白色餐布下滑到地面，搭档区域就出现在右侧的餐桌下，呼叫搭档拿取硬币。

《天外奇迹》硬币收集指南

第一章：追屋行动

硬币1 划船结束后先不要进入河岸上的铁笼，在左侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后可以拿到草蛇身后的硬币。

硬币2 就在上述区域，河岸的右侧还有一处需要使用技能才能打开的铁笼，进入铁笼后的道路再拿取一枚硬币。



硬币3 当再一次来到需要进入铁笼开启机关的河岸时，同样在左侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后通过平衡绳索拿到另一端的硬币。

硬币4 拿到第三枚硬币后沿着左侧的道路前进，在一个山洞前就可以找到搭档区域，呼叫搭档后可以进入山洞并拿到最后一枚硬币。

第二章：解放幼鸟

硬币1 起始位置的后方可以找到搭档区域，呼叫搭档后在通道中可以拿到硬币。

硬币2 解救幼鸟之后会来到化石展览厅，展览厅被一道拱门分成前后两部分，利用展厅第二部分的左侧恐龙蛋可以跳至高处平台，搭档区域就在平台前方，利用小逗搭建的绳索可以拿到对面的硬币。

硬币3 利用滑绳来到新的区域后先不要上飞机，右侧的尽头可以找到搭档区域，呼叫搭档赶走草蛇便可以利用攀爬点拿到上方

更多，访问：73139.blog.163.com



的硬币。

硬币4 第二次解救幼鸟后前行一段时间会遇到攀爬点，攀爬点上方可以找到一个需要利用技能才能开启的铁笼，挥鞭后拿到最后一枚硬币。

第三章：峡谷长征

硬币1 游戏开始后沿左侧前进会遇到攀爬点，爬上高处后可以在前方找搭档区域，呼叫搭档拿到对面的硬币。

硬币2 继续前行，在左侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后进入通道拿取硬币。

硬币3 从上述通道出来后，不要上左侧的斜坡，在右侧的路线中会发现一个需要使用技能才能开启的铁笼，铁笼后的小道中有一枚硬币。

硬币3 通过第三枚硬币前方的平衡绳索后继续前行一段可以在左侧找到搭档区域，利用小罗的手电筒进入通道，拿到最后一枚硬币。

《超人特攻队》硬币收集指南

第一章：丛林混战

硬币1 游戏开始后先利用夜视技能进入左侧的通道中硬币。

硬币2 关闭电网后不用考虑路线问题一直前进，当第二次被电网拦截时可以在右侧找到搭档区域，呼叫巴小飞后拿到悬崖处的硬币。

硬币3 同样是第二次被电网拦截后，在左侧就可以找到搭档区域，呼叫搭档后在道路结尾处拿到硬币。

硬币4 当乘坐飞碟的剧情结束后先不要往前走(前方是会移动的电网)，进入右侧的通道内可以呼叫超能先生，拿到对面平台的硬币。



第二章：迎战全能机器人

硬币1 游戏开始后要保持左侧的路线前进，从一个下坡滑下（下坡之前会在右侧遇到滑绳）之后就可以在左侧找到有技能标志牌的通道，在通道中可以拿到硬币。

硬币2 从上述通道出来后可以在一团大火前找到搭档区域，利用搭档的防护罩可以穿过火焰拿到硬币。

硬币3 当第一次砸碎玻璃后选择右侧的路线前进（玻璃地面），经过2次的平台转换会在右手边找到搭档区域，呼叫搭档后可以拿到对面的硬币。

硬币4 继续前进会再次遇到滑索，跳上左侧的滑锁后不要切换路线（如果不小心换到了右侧滑索也可以往回折返找到搭档区域），落地之后就可以找到搭档区域，呼叫搭档便可拿到最后一枚硬币。

第三章：拯救城市

硬币1 第一次与机器人战斗前先不要走到战斗触发点，左侧可以找到搭档区域，利用超能先生搭建的平台拿到硬币。

硬币2 第二次战斗开始前利用夜视技能就可以拿到左侧通道中的硬币。

硬币3 上述区域的右侧就是巴小倩的搭档区域，呼叫搭档拿取火焰后的硬币。

硬币4 而在巴小倩的搭档区域旁就能找到又一个搭档区域，呼叫搭档后利用平衡绳索拿到后一枚硬币。

《汽车总动员》硬币收集指南

与其他四个动画不同，汽车总动员中的所有硬币都是通过技能拿取的并且没有任何搭档区域，由于车速较快并且倒车的捕捉效果不是很好，所以在收集的过程中注意控制速度（滑翔区域前一定要加速，否则有很大几率不能落入藏有硬币的平台）。同时游戏还有一个利用滑翔和飞弹技能进入汽车总动员所有区域的成就（可累计完成），为方便起见就将其全部列出。虽然这个世界理论上只要打4遍就能全部完成，但实际上所花的时间可能比之前4个世界还要多。

第一章：花式驾驶



飞弹区域1 游戏开始后沿左侧行驶马上就会看见一个有技能标志的岩石，使用飞弹技能打爆岩石遍可进入拿取硬币（1/4）。

滑翔区域1 几个弯道之可以在赛道的中央看到跳跃点，冲上跳跃点使用飞翔技能拿到硬币（2/4）。

飞弹区域2 当赛道上空出现直升飞机后，在前方的右侧可以看到岩石，利用飞弹开启后方的道路并拿取硬币（3/4）。

滑翔区域2 继续前进，驶入左侧的斜坡后会再次发现一个跳跃点，同样利用飞翔技能取得对面的硬币（4/4）。

第二章：防爆小组

飞弹区域1 游戏开始后选择左侧路线，不远处就会看到技能标志牌，不过开启的道路中并没有硬币。

飞弹区域2&滑翔区域1 穿过一座人造瀑布后会在前方赛道的中央看见技能标志牌，先利用飞弹打爆障碍，之后再利用跳跃点启动飞翔技能拿到硬币（1/4）。

滑翔区域2 沿着右侧路线前进会遇到跳跃点，利用滑翔技能跃过棕色大门，拿到上方平台的硬币（2/4）。

飞弹区域3&滑翔区域3 即将要离开和室（木质的日式建筑）区域时，先利用飞弹打爆右侧的障碍，再通过跳跃点拿到硬币（3/4）。

飞弹区域4 虽然左右两侧路线都会找到该区域，但尽量保持左侧行驶，从隧道出来会在赛道的左侧发现该区域，打爆后便可拿到最后一枚硬币（4/4）。

第三章：车队猎捕计划

滑翔区域1 游戏开始后驶入左侧的斜坡后会遇到。

滑翔区域2 继续沿左侧行驶会再次遇到滑翔点。

滑翔区域3 从2出来后选择右侧的路线。

飞弹区域1 行驶过程中会遇到一个棕色木门，打爆后可以拿到藏在里面的硬币（1/4）。

滑翔区域4 滑翔区域4：当游戏提示玩家被发现后，走左侧的路线会发现滑翔区域。

飞弹区域2 当直升机出现在上空后前行一段时间会在右侧看到可以打爆的岩石，硬币就藏在岩石后（2/4）



飞弹区域3、4 在行驶的过程中，右侧还会出现两次同飞弹区域2一样的岩石，硬币的取得方法没有改变（3/4、4/4）

更多，访问：73139.blog.163.com

文 清国清城 编 星夜 美编 anubis



那些年我们一起度过的暑假

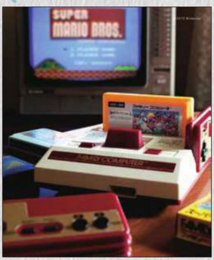
29 年前的暑假，一款叫做“FAMICOM”的红白色游戏机被摆上商店的橱窗。从此，电视游戏成为我们每一个暑假的美好回忆。从 8 位机时代简陋点阵图拼成的快乐，到 PS 时代 3D 多边形搭建的感动，游戏伴随我们度过了人生中最放松悠闲的一些时光。不管你是一个人孤独地坐在电视机前，还是大吵大闹地与朋友抢手柄，那些年，与游戏一起度过的暑假，是我们永不褪色的斑斓记忆。

更多，访问：73139.blog.163.com

1983年
欢乐开始的地方

1983年的暑假，日本的一些电器店里出现了一台玩具般的新机器。通常，这些电器店里卖的都是一些方方正正、灰白或者黑色的电脑。而这部叫做“家庭电脑（Family Computer）”的新机器却是红白相间，也不带键盘，只插着两支长方形的红色手柄。一些小孩子走到商店橱窗前，被这款新型电子玩具的外形所吸引，歪着头打量了一会儿，然后转身走开了……那是在1983年7月，FC在并不火爆的市场反响中诞生。FC刚发售不久，一些零售店即以7000日元半价销售。当时谁也想不到，一个超越音乐和电影业的全新娱乐行业正在诞生。

FC初期不受欢迎的部分原因，可能是它的市场定位有些模糊。它是一部专门的游戏机，却取名为“家庭电脑”。其实在1983年春季之前，任天堂内部一直管他叫“GAMECOM”，“FAMICOM”这个名字是其总设计师上村雅之的妻子所取。1983年4月的某一天，上村雅之和在家里和妻子谈起了“GAMECOM”这个名字，妻子说还不如改名叫“家庭电脑”，简称“ファミコン（FAMICOM）”，就像个人电脑在日本被简称为“パソコン”一样。但是山内溥老社长对这种简称不满意，后来“FAMICOM”这个商标被夏普抢注了。



至于红白相间的颜色，则是山内溥的主意。有一次他和上村雅之一起坐车，从名神高速的西宫出口出来时，山内溥盯着路边DX Antenna公司的红色广告牌发呆，他对上村说：“这颜色不错。”上村以为他只是随便说说，没想到第二天山内溥就把自己画的简图给他看，于是此前讨论的黑色、蓝色、黑白色等方案全部被否决，FC被确定为计算机类产品中罕见的红白色。

1983年6月，任天堂召开了面向批发商的说明会。在这次会议中，FC样机被藏在桌子下面，与会者只能看到电视机中显示的游戏画面。开发者们花了一个通宵才把DEMO做好。当时批发商们的反响很好，都觉得这机子性能不错，当他们知道定价要14800日元时，都惊讶得说不出话来。因为当时业界有传闻说“国内某大型电器商将推出价格超过2万日元的游戏机”。



批发商们相信这部性价比超高的游戏机一定能大卖。

FC真正开始热卖是1984年的事。在1983年底，因为发现FC初期机型中存在图像处理器的故障，任天堂只能停止发货，并且将已经发货的机子召回。此举给任天堂造成了巨大的损失，但是却在无意中造成了饥饿营销的效果。那年圣诞节，很多孩子因为买不到FC而抓狂。新年过后，无故障的新一批FC上市之后，立刻造成被大规模哄抢的现象。此后FC大作的不断推出进一步巩固了战果，那一年FC在日本卖掉了300多万台。

任天堂推出FC的时代背景是1980年代初雅达利2600在美国大热，1981年的时候达到了巅峰状态。当时日本游戏业总是跟在美国的屁股后面，不管是街机还是家用机都在模仿美国。世嘉就在1982年推出了他们的首款家用机SG-1000，FC的研发也是从1982年开始启动。没想到FC发售时，美国方面就爆发了“ATARI SHOCK”，整个家用机市场顷刻间化为乌有。在日本，短短几年内也有14家公司从电视游戏机硬件市场撤退，最终只留下任天堂一统乱世，成就了一番霸业。

作为一款以低年龄层消费者为主要目标的主机，FC向来对暑假档期非常重视，《勇者斗恶龙》、《银河战士》、《超级马里奥兄弟2》等多款大作都是选择夏季上市。当时最活跃的Hudson等公司利用暑期在全日本各地举办FC游戏比赛，从1985年夏季开始，FC的夏季游戏比赛成为日本的社会现象。FC开始成为日本中小学生最佳的暑假伙伴。

任天堂
磁碟机之夏

在FC一统天下的时代，任天堂没有竞争对手，制定游戏发售时间时不需要过多考虑档期问题，游戏做好就发售，无论春夏秋冬都有大作上市。1987年7月15日随FC首发的《大力水手》是早期FC最经典的游戏，简单的画面就把大力水手、奥利弗、布鲁托等知名角色的形象描绘得惟妙惟肖，吃菠菜变强壮的特征与游戏系统完美融合。本作是任天堂历史上为数不多的授权游戏之一，街机版是将《大金刚》的街机版进行简单改造而成，宫本茂以其奇妙的想像力将其变为一款游戏体验截然不同的作品，移植到FC后也成为最早突破百万销量的游戏之一。

在任天堂的夏季档游戏中，最大牌



■超级马里奥兄弟2


■银河战士

更多，访问：73139.blog.163.com


MOTHER



大力水手

的当属1986年6月发售的《超级马里奥兄弟2》，不过本作却是《马里奥》正统系列中最籍籍无名的一作。这并不是因为游戏本身素质不行，而是因为它是任天堂专为FC磁碟机开发的游戏，当时并未推出卡带版，而因为FC磁碟机很少见，有幸玩到的玩家不多。而且本作并非真正意义上的续作，只是在一代基础上增加了一些新要素，难度大幅提升，马里奥与路易开始表现出不同的动作特征，此外还增加了隐藏的“里世界”。凭借任天堂的雄厚实力，本作销量仍然达到265万套，是FC磁碟机上最畅销的游戏之一。在国内的许多“N合一”盗版卡带中，也经常能看到本作的身影。

同样在1986年夏天发售、同样对应FC磁碟机的还有一款传世名作——任天堂元老横井军平亲自开发的《银河战士》。这是任天堂历史上首款采用硬派科幻世界观的作品，以远距离激光攻击为主要战斗方式，融合迷宫探索，利用FC磁碟机的强化音源做出磅礴的背景音乐。本作最大的话题性是如果快速通关，在结局时玩家会看到主角萨姆斯的女性真身——“萨姆斯居然是女的？”这样的疑问成为当年夏季的一个热门话题，很多玩家为了看一眼萨姆斯的真身而拼命练习。

1989年7月27日，任天堂推出了一款销量不高（约40万套），却极具话题性的经典之作——《MOTHER》。本作出自与任天堂关系密切的知名作家系井重里之手，故事讲述小男孩任天为了调查小镇发生的神秘现象而展开冒险，而后发现这一切与外星人入侵有关。《MOTHER》完全打破了当时RPG的中世纪剑与魔法题材束缚，游戏系统也充满新意，比如与父亲打电话就可以存档，可以搭乘列车、汽车等交通工具，童话书般的清新画面也给人留下深刻印象，是一款非常适合暑假游玩的RPG。

Hudson 掘金者


高桥名人冒险岛4


STAR FORCE

FC发售后的第一年时间里，所有游戏都是任天堂自己开发与发行，尚未引入第三方制度。直到1984年夏季，首批第三方游戏终于上市，那就是Hudson在7月底推出的《爱的小屋（NUTS & MILK）》和《挖金子（Lode Runner）》。作为FC阵营的首个加盟商，Hudson在FC时代风光无限，是当时所谓的“六大第三方”之首，获得了任天堂最优惠的权利金条件。《挖金子》的销量超过200万套，这一年Hudson的营业额因此增长了70多倍，年底时Hudson发放的年终奖相当于全年薪水，还包了一架豪华客机让员工集体到夏威夷旅游，此事在业界传为佳话。

可能是因为《挖金子》的大成功，此后Hudson的重要作品经常选定暑假期间发售。1985年6月25日发售的《STAR FORCE》也成为当时的社会现象，这是一款飞行射击游戏，类似于Namco的《铁板阵》。不同之处在于本作中玩家的按键速度对于顺利过关和取得高分有着重要的影响。Hudson为了宣传该作特别在当年7月举办了首届“全国游戏巡回赛”，先在各地游戏店头举办比赛，8月底时举办全国总决赛。著名的高桥名人和毛利名人因为分别负责该巡回赛的南北赛区而大受关注，高桥名人在某次比赛活动中提出“游戏一天一小时”的口号，倡导健康游戏，后来成为Hudson的企业口号。FC也因为其健康的游戏内容而让家长放心，为其全民普及扫清了障碍。当时高桥名人就相当于Hudson的“健康游戏代言人”，Hudson甚至在1986年夏季推出了一部由他主演的电影，叫做《游戏王 高桥名人VS毛利名人 激突！大决战》，高桥名人16连射（每秒按键16次）的绝技成为全国话题，当时在日本的课堂上、电车里、餐馆中，都能看到中小学生们不自觉地练习手指连射速度。

可惜Hudson的好景不长久。因为成功来得太快，Hudson野心膨胀，1987年后联合NEC打造了PC-Engine主机，与FC分庭抗礼，以至于遭到任天堂的封杀，为此后Hudson的衰败埋下了灾祸的种子。当Hudson回归任天堂怀抱时为时晚矣，1994年夏季，Hudson推出了最后一款FC游戏——《高桥名人冒险岛4》。

秘话

《挖金子》发售后，Hudson发现游戏中存在严重的BUG，社长曾打算将全部游戏召回。为了减少损失，高桥名人灵机一动，决定通过某漫画杂志将此BUG作为“里之技”进行披露，避免了游戏的召回。结果这种破坏游戏平衡性的BUG不仅没有让玩家愤怒，反而造成话题性，提高了销量。从此为BUG冠上“里技”的做法被广为借鉴，各种有意或无意的“里技”从此成为游戏业的一道独特风景线。


挖金子

Namco/Bandai 战略之夏

与Hudson一样，Namco也是首批加入FC开发阵营的第三方，以一款《铁板阵》奠定了自己在家用机游戏市场的地位，并且用该作赚来的钱盖了一栋总部大楼。Namco的暑期档游戏不多，其中最经典的当属“《三国志》系列”，这可能是很多国内玩家对“文字卡”的最初回忆。1988年7月29日发售的《三国志 中原之霸者》是FC最杰出的SLG之一，内战、战略、战争等要素被Namco运用得相当纯熟。就算你对日语一无所知，也能在本作中获得运筹帷幄的至高乐趣。1992年6月10日，Namco推出了续作《三国志II 霸王的大陆》，这是其第78款FC游戏。

比起Namco，当时与之毫无关联的Bandai加入FC阵营的时间较晚，不过凭借其掌握的丰富动漫品牌资源，在FC上也表现得十分活跃。在Bandai的夏季档游戏中，最火的就是“《龙珠》系列”。当时正是《龙珠》的鼎盛时期，Bandai于1988年8月12日推出的《龙珠 大魔王复活》是当时FC上屈指可数的4Mbit大容量游戏之一，利用其大容量优势，将RPG与冒险游戏结合，并融合

更多，访问：73139.blog.163.com

卡牌战斗系统，具有一定的战略性，成为早期最经典的《龙珠》游戏之一。此后《龙珠》的RPG系列都优先选定暑期档发售，包括1991年8月10日发售的《龙珠Z II 激神佛利萨》、1992年8月7日发售的《龙珠Z III 烈战人造人间》，1993年8月6日发售的《龙珠Z 外传 赛亚人灭绝计划》首次采用原创剧情，系统上更接近正统SRPG。


龙珠 大魔王复活


龙珠Z II 激神佛利萨


龙珠Z III 烈战人造人间

Capcom 高产的创新者

1985年夏季，任天堂向Taito、Konami、Jeleco和Capcom这四家公司发放了FC游戏开发许可证，这四家公司与此前获得许可的Hudson和Namco就是FC时代鼎鼎大名的“六大第三方”。获得授权后，Capcom将其大批街机游戏全面移植到FC，其中于1986年6月13日发售的《魔界村》成为其首款百万大作，累计销量达到164万套。《魔界村》街机版原作于1985年9月发售，但使其广为人知的还是FC移植版。本作在GameTrailers网站评选的“史上最难游戏”中排名第二，其难度之高对如今的玩家来说是难以想像的，朋友间互相传授经验也成为本作的乐趣之一。

Capcom的另一个暑期档百万大作是1990年6月8日发售的《松鼠大作战》。当时Capcom积极从欧美购买动画作品授权，从《阿拉丁》到这款《松鼠大作战》都有令人赞叹的杰出游戏性。《松鼠大作战(Chip 'n Dale Rescue Rangers)》的原型是迪士尼的著名花栗鼠兄弟奇奇与蒂蒂，有半个多世纪的历史。Capcom所改编的游戏版是平台动作游戏，其经典之处在于以投掷为主的战斗方式，以及趣味横生的双打模式，生动的角色形象、流畅的动作，凸显Capcom在动作游戏上的独特优势。

Capcom在FC上的经典作品以平台动作游戏为主，另一个不得不提的暑期经典是《生化尖兵》，即《希魔复活 TOP SECRET》。本作销量不高，但在玩家中有口皆碑。Capcom的创新精神通过一个简单的抓钩发挥得淋漓尽致，在剧情演出与背景音乐方面也是当时的顶尖水准。

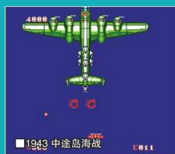
1988年6月20日发售的《1943 中途岛海战》是FC上最值得一玩的飞行射击游戏之一，这是Capcom首款FC游戏《1942》的续作，同样是由街机移植的作品，由Capcom王牌制作人冈本吉起亲自监督。本作完全移植了街机版的24个关卡，可通过输入密码从游戏中段开始游玩。Capcom深入挖掘了FC的潜能，与绝大多数FC游戏相比，本作的同屏战机数量、弹幕密度都遥遥领先，是对街机版还原度最高的飞行射击游戏之一。

也有一些街机游戏被Capcom移植得面目全非，比如1989年5月15日发售的《吞食天地》。街机原版在国内是无人不知、无人不晓的一代经典，而FC版受到机能限制，变成了一款SRPG，玩家指挥刘备军，谋略点数、兵粮等概念颇值得玩味。


魔界村


松鼠大作战


希魔复活 TOP SECRET


1943 中途岛海战


吞食天地

RPG之夏

炎炎夏日，有什么比躲在家里玩RPG更让人惬意？迷失在幻想的世界里，与主角一起成长，不用因为游戏太难而火大，只要慢慢练级，一切都能迎刃而解。

1986年5月27日，《勇者斗恶龙》的发售为日本游戏业翻开了新的一页。区区512Kbit(64KB)的卡带里，装下了整个世界，让你自由探索，无法自拔。在极其有限的容量约束下，宏大的世界只能用最简单的画面来构筑。《DQ》的画面比当时的大多数游戏都要简陋，但玩家可以通过鸟山明绘制的插画进行脑内补完。它的剧情简单老套，但是可以在音乐巨匠椙山浩一的BGM烘托下，让人有欣赏幻想歌剧般的感动。《DQ》的魅力在于探索的乐趣，在于角色的成长，你不用像其他游戏那样总是从第一关打起，背版面，一次又一次地重复着相同的游戏体验。在《DQ》的世界里，你将在冒险中不断成长，通过系统随机生成的密码继续之前的进度(当时电池记忆技术尚未出现)。

由于《DQ》的推动，在FC后期，RPG成为最流行的游戏类型。随着电池记忆技术的出现，以及卡带容量的不断增加，FC的RPG日益成熟。除了《FF》和《DQ》外，还有一些小开发商的作品也


勇者斗恶龙


重装机兵




足球小将2

更多，访问：73139.blog.163.com

能给人以莫大的惊喜。

1991年5月24日DATAEAST发售的《重装机兵（Metal Max）》是FC晚年最经典的作品之一。无论是画面、剧情还是游戏系统，本作都达到了FC时代RPG的巅峰水准。虽然本作在日本的销量只有15万套，但在中国因为被引进推出了中文版，因此成为当时最经典的RPG之一，受欢迎程度不比《FF》和《DQ》差。

1991年的夏季，日本一些游戏杂志上出现了一款异色RPG的广告，“斗龙已经斗腻了！”、“玩人与战车的RPG，METAL MAX！”这些响亮的口号给人留下深刻印象。《重装机兵》是一部近未来的西部剧，后启示录式世界观明显受到当时一些好莱坞电影的影响，当时在RPG类型中是极其罕见的题材。与这样的世界观相比，本作的剧情架构更加大胆——它打破了普通RPG按部就班的任务发展方式，玩家可以在世界地图上到处游荡，拜访一个又一个的城镇，以赏金猎人的方式抓捕通缉犯，任务并无先后顺序。而玩家的行动决定着游戏的结局。在这种开放式的剧情结构中，又以传说中的赏金猎人红狼的故事作为主线，使得整个故事散而不乱，留下了许多让人永远难以忘怀的经典场面。而在最后，当玩家消灭了超级计算机诺亚，还可以将游戏继续进行下去，仿佛这是一个真实存在的世界，而不止是一个有始有终的冒险故事。本作的剧情也比大多数RPG更具深度，不少NPC的台词充满黑色幽默，人物性格塑造得极为丰满，也不乏令人深思的情节，比如为了拯救地球而制造出来的超级电脑“诺亚”，结果竟然做出“只有消灭人类才能拯救地球”的结论。最终你消灭了诺亚，拯救了人类，但与此同时，你可能正在将地球推向绝境……

《重装机兵》的游戏系统也充满创新精神，采用了人与战车配合的双作战系统，获得强力新战车的欣喜是其他RPG中的强力新武器难以比拟的。而且还可以给战车安装更强的零部件，主炮、副炮、C装置、装甲片、特殊装备、特殊炮弹等概念极大地提高了战斗的乐趣与战略性。

1990年7月20日发售的《足球小将2》也是FC晚年RPG创新的一个经典之作，Tecmo首创的足球RPG概念令人叫绝，将球赛的各种动作变成RPG般的指令，选手的体力以数值表示，同时又有普通RPG不具备的紧张感与速度感。发动必杀技时有大魄力的动画片段，4Mbit大容量卡带的优势尽显。与前作相比，本作的演出效果进一步强化，更好地还原了动画版中令人热血沸腾的时刻。

1989年 把街机抱回家！

比任天堂更早推出可换卡式家用机的世嘉，因为初期未采取第三方制度，自身的游戏开发实力又主要集中在街机市场，因此将利润丰厚的家用机市场拱手让给了任天堂。此后世嘉再接再厉推出了MARK III主机，也在其上推出了《梦幻之星》等优质作品，但是对FC依旧是无计可施。世嘉知道在8位机的平台层面上已无法打败任天堂，只能寄望于16位机，希望通过画面的大幅进化抢占市场。

世嘉是街机业的龙头，其街机的软硬件技术罕逢敌手。为了利用这种先天优势，负责开发16位机的总工程师佐藤秀树决定将世嘉的街机基板改造成新主机，这样不仅能够方便今后街机游戏的移植，更能大大缩短研发时间，尽早打入市场，以首部16位机的身分迅速提高市场份额。这部新主机在开发阶段被叫做“MARK V”，因为它是世嘉的第五代家用机（这也是MD在国内叫“世嘉五代”的原因）。但是后来世嘉社长中山隼雄提议更名为“Mega Drive”，代表“高性能”以及“速度”。这部主机实际上就是世嘉System16街机基板的精简版，在性价比方面达到了最佳平衡。

1988年10月，MD在日本上市，日本游戏产业史上的第一次主机大战爆发，形成了任天堂、NEC（与Hudson联手推出PC-E）和世嘉三足鼎立的局面，从此这种三足格局成为游戏业的常态。但是在FC根基稳固的日本，MD与PC-E难以动摇任天堂的霸权。直到1989年夏季，美版MD（Genesis）的推出真正对任天堂造成了巨大的威胁。后来在巅峰时期，世嘉在美国的游戏市场份额超过了任天堂。美版MD成为世嘉有史以来最成功的游戏机。

1989年8月14日，洛杉矶和纽约的玩家们率先买到了MD，首发当日共6款游戏可选，大多为街机移植游戏，《兽王记》是随主机同捆赠送的游戏。与FC相比，MD锁定的年龄层稍高一些，他们对画面和速度有更高的要求，而世嘉的宣传口号就是“把街机搬回家”。到1990年夏季，MD在北美的销量已经超过了100万台，比原计划提前数月完全目标。据说为了实现这个目标，当时美国世嘉的员工们在每天早晨的例行会议后都要用日语高唱“一百万”。此后随着《索尼克》等杀手锏的推出，MD在美国的热销趋势一发而不可收拾。任天堂因为SFC研发起步晚、速度慢，给MD留了两年独享16位机市场的黄金时间。当SFC上市时，MD在美国已有超过200万的装机量。全球第三方全力加盟MD，希望能打破任天堂对游戏市场的垄断。尤其是任天堂的猛将Namco因为不满山内王朝的霸权统治而转投MD——即使当时Namco与世嘉正在街机市场上打得火热。而在这些第三方大作的推动下，MD在1992年就像坐上了火箭一样一飞冲天，到1993年底，MD的北美装机量超过1200万台，市场份额达56%。在欧洲世嘉占据了家用机市场三分之二的份额。

在中国，世嘉五代成为红白机的继任者，超任机因为盗版罕见、软硬件价格都很高，多数玩家难得一见。而且SFC的游戏以RPG为主，而这些游戏几乎都没有中文版。而世嘉凭借其在街机市场上的影响力，在中国有着良好的群众基础，以动作游戏为主的MD也不存在文字障碍。MD的性价比显然远远高于SFC，关于SFC与MD之间的性能争论是当时国内玩家津津乐道的话题，这也是国内玩家群首次形成对立阵营。其实MD与SFC的性能各有优劣势，MD的优势是画面卷轴的处理速度快，所以有《索尼克》那种高速动作游戏。而SFC的优势是画面更精细，所以对卷轴速度没什么要求的RPG成为主力类型。当然，在资讯不发达的当时，多数玩家对此一无所知。MD在中国虽然流行，不过远远比不上同时期的FC，以为二者卡带能够通用的玩家大有人在。“红白机之后是学习机”——这才是中国电视游戏市场真正的主机世代顺序。



更多，访问：73139.blog.163.com

MD 1990年夏季名作

迈克尔·杰克逊 月球漫步

1990 年 7 月，迈克尔·杰克逊的狂热歌迷们在自己的采购清单里增加了一个名字——MD！因为在这个月，一款以迈克尔·杰克逊为主角的游戏在 MD 上推出了！

当游戏发展到一定影响力后，花钱请明星造势已不是什么新鲜事儿。但是真正的天皇巨星不是有钱就能请到的，比如迈克尔·杰克逊这种神级偶像。世嘉能请到迈克尔·杰克逊，完全是因为他本人是狂热游戏迷。MJ 本人的街机收藏之丰富足以开个博物馆，而世嘉作为街机业巨头也是 MJ 最喜欢的游戏公司之一。在这次的合作之后，《太空频道 5》等游戏里也有 MJ 客串演出。

《迈克尔·杰克逊 月球漫步》是 MJ 留给世人最经典的游戏，根据其同名电影改编，讲述 MJ 用音乐和舞蹈能力拯救“Mr. Big”绑架的孩子。玩家操纵 MJ 以其经典舞步前进，发动必杀技会进入华丽的魔法舞蹈状态，取自电影版的精彩舞步能同时消灭多个敌人。本作销量未明，它的最大意义是造成了巨大的话题性，在这个夏季里，MD 的销量因为它的出现而明显提高。



MD 1991年夏季名作

索尼克

1991 年的夏天，美国的电视、报纸、杂志等各种传媒都经常出现一只蓝色的刺猬，他以超音速般的敏捷在画面中风驰电掣，打破了人们对游戏的所有传统认识。世嘉称之为“史上最快的游戏”。这只刺猬的名字就叫“索尼克”，即“音速”之意。以“索尼克”为标志，围绕“速度”的 MD 广告宣传全面展开。为了狙击即将发售的美版 SFC，美国世嘉在最疯狂的时候两天内花掉了 1000 万美元的广告费。日版的《索尼克》比美版晚一个月发售，但其宣传活动从 1990 年底就已经开始。在 1991 年的暑假，《索尼克》如超新星般爆发，成为游戏业里最红的角色。根据当时的市场调查报告，10 个青少年玩家中，有 7 个更青睐《索尼克》而不是《超级马里奥世界》。



《索尼克》的成功，是软件与硬件完美配合的经典案例。为了展现 MD 的卷轴处理优势，以中裕司为首的世嘉 5 人团队构思了一个“2D 过山车”式游戏，用速度创造快感。平台动作游戏的节奏通常都很慢，每一步跳跃都要掐准时机，还要担心因为惯性而掉入万丈深渊。《索尼克》的出现让那些耐性较差的玩家们眼前一亮。中裕司的目标是做出以 SFC 的卷轴处理性能无法实现的游戏，索尼克的形象也比马里奥更加活泼，更容易吸引从儿童成长为少年的玩家们。在世嘉史上最大规模的宣传造势、以及游戏本身的高品质推动下，《索尼克》发售后数次卖到断货，最终销量超过 400 万套，成为世嘉历史上最畅销的游戏。在巅峰期，索尼克在美国的受欢迎程度甚至超过了米老鼠。《连线》杂志报道说，世嘉的下一步目标是超越迪士尼……

怒之铁拳

1991 年的夏天是 MD 的分水岭，是其在 16 位机大战中超越任天堂的关键时期，不仅是因为这个夏天有《索尼克》，对于年龄更大一些的玩家来说，更为诱人的是 1991 年 8 月发售的《怒之铁拳》。

1990 年代初是清版动作过关游戏的黄金时代，但这个时期此类游戏的经典之作都是诞生于街机。这是因为清版动作过关游戏需要较多的同屏人物、较大的人物比例，在内存和图像处理速度方面都有较高的要求，对于家用机来说过于吃力。使用 System16 基板技术的 MD 使街机游戏完美移植到家用机成为可能。世嘉的《怒之铁拳》是清版动作过关游戏的典型代表作，充满街头暴力的犯罪之城、以暴制暴的社会准则，都是当时同类游戏中的常见设定。本作的最大魅力恐怕还是它的画面，初次接触的玩家相信都会有“在家中玩街机”的兴奋与感动。游戏使用的是《战斧》的引擎，经过改良之后，利用多重卷轴和矢量图形技术，呈现出丝毫不比街机版逊色的华丽场景，多样化的关卡设计、带来不同打法的机关、种类丰富的敌人、游戏音乐名家古代佑三创作的 BGM，以及出色的打击感，带来了令人欲罢不能的游戏体验。本作还有令人怀念的双打模式，能够发动合体攻击。这样一个精雕细琢的精品完美诠释了 MD“把街机抱回家”的宣传口号，超过 260 万套的销量创造了清版动作过关类游戏的奇迹。在国内，本作被盗版商们翻译为《格斗三人组》，对国内 MD 玩家来说，是比《索尼克》更具标志性的游戏，也是各种 MD 包机房的首选热门大作。



OutRun

阳光、沙滩、美女、法拉利……这就是男人们梦想的暑假，将这一切集合在一起，就是铃木裕大师创造的《OutRun》。《OutRun》街机版早在 1986 年就已经上市，利用点阵图缩放技术实现的美丽伪 3D 画面成为热门话题。经过 5 年时间，这种技术终于在家用机上成为可能。看惯了平面 2D 画面，这种充满空间立体感的画面让 MD 玩家们感到震撼。

秘话

当时世嘉虽然确定了以《索尼克》狙击 SFC 的计划，但是不少世嘉高层对于《索尼克》的实力到底够不够还是报怀疑态度。为避免《索尼克》惨败拖垮世嘉，当时世嘉社长中山隼雄其实准备了一个“B 计划”——他筹备了 4 亿美元的应急准备金，随时准备用这笔钱挽救危局。

更多，访问：73139.blog.163.com



MD 1992年夏季名作

露娜 银河之星

通过RPG大作的强攻，到1992年，SFC在日本将MD打得落花流水。虽然MD在欧美占据主动，但日本方面一直苦于没有能和SFC对抗的RPG大作。世嘉继续为玩家打造《梦幻之星》续作，又联合曾参与开发《DQ》的高桥兄弟开发了《光明力量》。但是MD仍然缺乏正统RPG。直到1992年暑假，MD玩家们终于迎来了一款美轮美奂的王道RPG大作——《露娜 银河之星》！可惜的是，本作的对应平台是MD的光碟机Mega CD，而这款外设在国内极为罕见，多数玩家是从后来的SS和PS才开始接触这款感人至深的RPG名作。

Mega CD是世嘉为应对当时被热炒的CD-ROM概念而推出的外设，与MD搭载使用，可增强其运算能力，并且利用CD-ROM的大容量优势，可以在光碟里放入动画与高保真度的音乐，但是因为售价高达49800日元而备受冷落。为发挥Mega CD的优势，世嘉委托GameArts开发了《露娜 银河之星》。事实上，Mega CD的销量只有十几万台，而《露娜》的销量就达到了10万套，多数玩家都是为了这款超越时代的RPG而购买Mega CD。

《露娜 银河之星》是一个诗歌般的RPG，“音乐”这个主题贯穿了剧情与游戏系统。CD的大容量带来的是精美的动画、与MD本体相比脱胎换骨的音乐，以及动情的真人配音。小说家重马敬撰写的剧本，以及岩垂德行创作的主题曲带来令人感动的游戏体验，至少在影音表现力上一举超越以RPG见长的SFC，让玩家提前窥见32位机时代的RPG风采。



MD 1993年夏季名作

战斧3

《兽王记》作为MD首发游戏推出后，世嘉很快将《战斧》移植到MD上。《战斧》是以施瓦辛格的《野蛮人科南》为灵感，融入奇幻RPG概念的清版动作过关游戏，骑乘怪物战斗等标志性系统大大增添了游戏乐趣。该系列在MD上的最后一作是1993年6月发售的《战斧3》。作为MD最具标志性的游戏系列之一，《战斧》以其浓厚美式幻想味的风格、与街机媲美的精美画面而给人留下深刻印象。《战斧3》在画面强化的同时，加入了合体技、合体魔法等新要素，还有更多的关卡支线，防守、投掷攻击等新动作增添了战斗的多变性。



超级忍2

每一个80后的男孩子都或多或少地有过成为忍者的梦想。我们成长于忍者题材盛行的年代，我们从小就在日本和香港的影视剧中无数次地看到这种通常在月黑风高夜飞檐走壁的神秘职业。在忍者题材的游戏中，世嘉的“《超级忍》系列”极具代表性。1993年7月发售的《超级忍2》是该系列开发周期最长的一作，原本预定于1992年发售，当时已经在杂志上大打广告，结果已经刊载的关卡、敌人等在最终版中都不复存在，因为世嘉在末期决定对游戏进行大幅改动，为的是真正提升游戏品质。



MD 1994年夏季名作

超级街头霸王 II

在1990年代初，没有什么游戏比《街头霸王II》更让人疯狂。这款游戏总共为Capcom带来了15亿美元的收入，根据统计，到1994年美国至少有2500万人玩过《街头霸王II》。Capcom正是因为本作的成功而在大阪证券交易所成功上市，还兴建了一栋办公楼。由于本作的家用机版是以SFC为主，因此一度成为SFC在美国扭转局面，战胜MD的关键大作。为了拉拢Capcom，世嘉做了大量的努力，终于在1994年6月25日，MD玩家们迎来了一款高完成度的《超级街头霸王II》，而且是与SFC版同时发售。

MD版《超级街头霸王II》采用了40Mbit的大容量卡带，这下玩家不仅可以听到发必杀技的语音，还能清楚听到比赛开始之前的介绍语音。对于家用机玩家来说，能够听到“蚝油梗”已经够让人内牛满面的了。本作在画面上与SFC版差不多，卡带容量还多出8Mbit，内容更为充实。在菜单中可以选择“超级战斗”模式的难易度，如果选择专家难度，对手数量会从街机版的12人增加到16人。此外本作的美版还对应XBAND网络，可通过专用的XBAND调制解调器外设接上网络，进行网络对战。这也是家用机上最早的网络格斗游戏之一。不过由于当时全球芯片业出现供应危机，游戏卡带的造价飙升，大容量的MD版《超级街头霸王II》售价高达10900日元，是MD上售价最高的游戏之一，仅次于以做核心玩家生意、只卖高价游戏著称的Koei的一些战略游戏。



饿狼传说2

自从《街头霸王II》和《饿狼传说》一前一后地上市，Capcom与SNK之间的格斗游戏大战不断升级，这款《饿狼传说2》就在《超级街霸II》的前一天上市，为MD的格斗玩家们带来了一个幸福的夏天。与其他版本相比，MD版增加了一些原创超必杀技，各角色都有其独自的结局。



索尼克3

在1993 ~ 1994年间，高昂的卡带成本影响了许多家用机游戏。1994年5月27日发售的《索

更多，访问：73139.blog.163.com

尼克3》原本是一款充满野心的游戏，但是因为卡带容量超过34Mbit之后，成本高到令人难以接受，所以只能将原计划的大容量游戏分拆成两个，一个是《索尼克3》，另一个是《索尼克与纳克尔斯》。不得不提的是，迈克尔·杰克逊也参与了本作的开发，游戏中的部分音乐是他参与创作的。与前两作相比，《索尼克3》的画面具有强烈的3D感，其中的隐藏关采用了伪3D技术，强烈的立体空间感令人印象深刻。





梦幻模拟战 II

MD的传统RPG虽然不多，但优质SRPG却是不少，除了《光明力量》外，最经典的应该就是“《梦幻模拟战》系列”。1994年8月26日发售的《梦幻模拟战 II》是让MD玩家感动的经典之作，游戏容量达到了前作的四倍，被不少玩家认为是系列的巅峰之作。精美的画面、多路线的设定、精彩的剧情、动听的音乐，作为“MD最后SRPG大作”的《梦幻模拟战 II》成为许多国内玩家的SRPG启蒙之作。





1995年 激战3D时代



1994年底，世嘉土星与索尼PS先后上市，游戏业从此由2D时代走向3D时代。1995年5月11日，土星率先登陆美国，在美国部分城市先行试销。但是高达399美元的价格注定了它的失败，而PS的售价只要299美元。两部主机的美版正式上市时间都是9月份。土星之所以价格较高，是因为它采用了双CPU的结构，另外还配备了6颗协处理器。简单地说，土星的设计思路与PS3差不多，希望通过将运算任务分配给不同的处理器来提升其整体运算能力。但是这样一来主机的造价就比PS高得多，而且因为构造太复杂，开发者们很难发挥土星的潜力。实际上，直到最后土星退市，也没有任何游戏能发挥其真正实力，包括最后被转移到DC的幻之大作《莎木》，也只不过发挥了土星不到8成的性能。结果理论性能强大的土星，大部分游戏的实际表现力都不如开发环境友好的PS。

在美国，土星上市后不久就在PS的低价攻势下溃不成军，世嘉在MD时代积累的实力也帮不上什么忙。不过在日本，PS和SS的价格相差无几，而且由于《VR战士》等大作的推动，两部32位机保持了较长的僵持状态，在1997年之前激战得难分难舍，认为土星将会获胜的评论家也不少。直到《最终幻想VII》发售后，才确立了PS的王者地位。而在中国，凭借世嘉雄厚的群众基础，土星也在很长一段时间内保持着与PS的平分秋色。“该选择哪部主机？”成为令人头疼的抉择。一般来说，喜欢2D游戏的玩家更倾向于选择土星，尤其是考虑到土星的格斗游戏读盘速度比PS快得多。不过随着PS独占RPG大作的疯狂出击，PS的领先优势越来越明显。到1998年后，国内主机市场上也呈现PS一边倒的情况。

在PS和SS鏖战32位机之时，任天堂直接进入了64位机时代。N64的发售时间选择在夏季，部分原因可能是为了避开PS/SS的大作潮，成为整个业界的焦点。因为任天堂在FC/SFC时代无可匹敌的实力，初期业界观察家们一致认为最终获胜的仍将是任天堂。但是多方面的原因最终葬送了任天堂的霸业。首先是坚持卡带媒介使其失去民心，1992～1994的卡带成本飙升让第三方们心有余悸，卡带本身的生产成本有时能占到售价的一半。第三方再也不愿使用这种高成本媒介。相比之下，CD-ROM虽然在数据读取速度方面较慢，但是生产成本可以忽略不计，更能利用其大容量带来卓越的影音享受。此外，过去任天堂的霸道作风早已逼得第三方产生异心。结果N64从SFC时代的前呼后拥，变成无人理睬的孤家寡人。只能靠任天堂自己的游戏苦苦支撑。初期N64的游戏标准售价都在9800日元以上，而同期PS大作都只要6800日元。后来随着卡带生产成本的降低，N64游戏标准售价降低到6800日元，但是与相同价格的PS游戏相比，N64游戏因为生产成本高，所以毛利率低得多。尽管如此，在《塞尔达传说 时之笛》等大作的推动下，后期N64在美国越战越勇，圣诞商季时销量多次超越PS。任天堂的可怕实力可见一斑。不过在讲究性价比的中国，N64几乎无人问津，动辄五六百的游戏价格又如何能与五元盗版盘相抗衡？从此，由任天堂培养起来的70、80后玩家们大部分转为索尼阵营。好在任天堂还有GB。N64在中国遇冷之时，正是GB凭借《口袋妖怪》大热之时。高烧不退的GB为任天堂保存了群众基础。



更多，访问：73139.blog.163.com

1995 夏季初回战

SS 阵营：D 之食卓
PS 阵营：妖精战士、皇牌空战

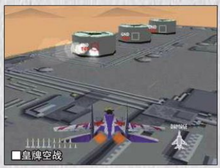

■D之食卓

1995 年的夏天，索尼与世嘉正在为北美首发而做准备，而在日本，PS 和 SS 势均力敌，双方各有优劣势。世嘉与第三方一起为了挖掘 SS 的潜能而努力，这一年夏天，《D 之食卓》的诞生让玩家看到了一种只有在 32 位机时代才能看到的游戏。本作最初是在 3DO 上推出，3 个月后推出了 SS 版，PS 版是在 1995 年底才发售。《D 之食卓》比《生化危机》更早开创了恐怖生存游戏的标准，是一款充满“电影意识”的作品，获得了当年的多媒体通产大臣奖，全球销量超过 100 万套。游戏中充分采用了电影般的镜头运作，穿插 CG 动画，营造出强烈的恐怖临场感。个性派制作人饭野贤治以“食人”的恐怖题材制造了强烈的业界话题，令人脊背发凉的《D 之食卓》成为 SS 玩家们的消暑佳品。

在 1995 年夏季，日本最具话题性的游戏当属 SCE 的《妖精战士》。SCE 为本作投入了高密度的广告攻势，整个夏天，日本各大电视台轮番播出《妖精战士》的电视广告，动画电影般的壮观场面不断撩拨玩家的神经，在“新世代 RPG”的口号中，本作销量轻而易举突破百万套。当时尚未宣布加盟 PS 的 Square 为本作提供了大力协助，PS 时代以 CG 动画吸引眼球的 RPG 新趋势由此确立。为寻找圣柜而放弃王位、抛妻弃子的约书亚、继承父亲使命的阿克、与之深深相恋却注定分离的神官之女库库鲁……形象鲜明的角色在新世代影音表现力的烘托下更显得有血有肉。

PS 初期首要第三方支持者 Namco，也在这个夏季带来了《皇牌空战》。当年凭借《铁板阵》大红大紫的 Namco 成功将空战类游戏进化到 3D 时代，《皇牌空战》的专业性与娱乐性兼备，又有一些空战电影的气势，一经发售便在全球热销，销量达 183 万套。


■妖精战士


■皇牌空战

1996 白热化决定战

SS 阵营：月花雾幻谭、饿狼传说 3、梦精灵、心跳回忆 永远属于你、世界英雄传说 完美版

PS 阵营：波波洛古罗伊斯物语、街头霸王 ZERO2、侍魂 斩红郎无双剑、格斗之王 95

1996 年是 32 位机战争最重要的一年，也是决定业界新秩序的一年。对于夏季发售的 N64，索尼与世嘉都是如临大敌，谁也没有取而代之的把握。如果在这一年的战争中失败，可能再也没有翻身的机会。

这一年，PS 在至关重要的春季和冬季档投入了大量重头作品，包括《古惑狼》、《铁拳 2》、《生化危机》、《啪啦啪啦啪》、《魂之利刃》等，百万大作层出不穷。不过夏季档有所放松，对 2D 类游戏并不擅长的 PS 竟是以格斗游戏作为暑期商战的主角，将其读盘速度慢的缺陷充分暴露。不过不得不提的一款游戏是宛如童话书般清新梦幻的《波波洛古罗伊斯物语》。本作与《妖精战士》和《荒野兵器》并称为 PS 时代 SCE 的三大 RPG，根据知名童话小说家田森庸介的作品改编，并邀请女音乐家福岛敦子创作了温馨动人的 BGM，是为了吸引低龄玩家而制作的新感觉 RPG。本作销量成功突破 70 万套，是这个暑假里最适合中小学生的 RPG。

在 1996 年，世嘉也联合第三方集中全力连绵不绝地推出优质游戏，这一年仅在日本发售的游戏就有 320 多款，其中包括《VR 战士 2》等王牌大作。还有《VR 战警 2》、《守护英雄》、《格斗之蛇》、《电脑战机》、《梦游美国》等高人气作品，但是与实打实突破百万销量的 PS 系大作相比，世嘉的许多游戏是叫好不叫座，获得了核心玩家的认可，却未能得到大众的普遍支持。不过 SS 的夏季档期比 PS 更强盛，其中最经典的是“索尼克之父”中裕司打造的《梦精灵》。这是一个令人难忘的仲夏夜之梦，自由翱翔于梦之世界与噩梦世界的梦精灵，充满想像力的 3D 场景，如梦似幻的优美旋律，《梦精灵》正如一首意蕴悠长的夏季幻想曲，缠绕在心头，令人无法忘怀。

1996 年 6 月 28 日发售的《月花雾幻谭》也是一个令人印象深刻的个性之作，使用了两张 CD-ROM，营造出强烈的神秘氛围。本作由 Mega CD 名作《梦见馆物语》原班人马打造，围绕“不老不死之都 月之街”的传说，西洋风与古风并存的 3D 街道场景，以及充满悬念的剧情展开，营造出“水中花、雾中月”般的迷幻体验。



■梦精灵



■波波洛古罗伊斯物语



■侍魂 斩红郎无双剑

更多，访问：73139.blog.163.com

1997 王者降临

SS 阵营： 真说侍魂 武士道列传、生化危机、梦幻模拟战 IV、漫画超级英雄

PS 阵营： 加油！森川君 2 号、皇牌空战 2、胜利十一人 97、最终幻想战略版、斗神传、化解危机、装甲核心、沙加 开拓者、大众高尔夫、钟楼、德比赛马、合金弹头

以 1997 年 1 月《最终幻想 VII》的发售为标志，32 位机战争的结果已经明朗。我们无需进行销量数据的对比，只要看看这年 PS 可怕的大作阵容就知道 SS 大势已去，N64 也无力翻身。这一年，从年初到年末，几乎每个月都有几款令人兴奋的大作上市，创造了日本游戏业界最辉煌的盛世。根据相关统计，1997 年日本游戏市场规模达到了历史最高点，逼近 7000 亿日元，这一纪录至今未被打破（目前日本游戏市场规模已经跌至 4000 多亿日元）。1997 年夏季，PS 迎来了又一轮的井喷，仅百万大作的数量就超过 8 款！玩家的消费热情空前活跃，不仅《最终幻想战略版》、《沙加 开拓者》等传统大作大热卖，《大众高尔夫》乃至《德比赛马》等新类型游戏都有 200 万以上的惊人销量。SCE 所谓的“Light User”战略获得了彻底的成功。

在这个繁荣的时代，SCE 的大批古怪原创之作都能轻而易举卖掉 30 万套以上。宠物育成游戏《加油！森川君 2 号》相当于家用机版的宠物蛋，如今看来十分枯燥无聊，而在当时却成为话题性作品，销量达 34 万套。ASCII 的《德比赛马》利用 CD-ROM 的大容量，收录系列史上最多的马匹，赛马场面更加逼真，并且进行大规模的跨媒体合作。游戏销量竟然达到 200 万套，成为空前绝后的最畅销赛马游戏。

《最终幻想 VII》之后，Square 坐上了日本最大第三方游戏发行商的宝座，凡是包装盒上出现“SQUARE”的标志，都会让顾客多看上两眼。1997 年夏季，Square 接连推出了《最终幻想战略版》和《沙加 开拓者》，前者是鬼才松野泰已投奔 Square 之后的首部作品，以其构思多年的伊瓦利斯架空世界为背景，借助《最终幻想》的响亮名头，将 SRPG 这种核心向游戏类型推向顶峰，销量超过 220 万套，成为史上最畅销的 SRPG。7 月 11 日发售的《沙加 开拓者》开发团队规模只有《最终幻想 VII》的七分之一，却以高超的制作效率创造了一个美丽而宏大的世界，用 7 段故事分别讲述 7 个主人公的无奈宿命，充满创新的战斗系统也给人淋漓快感。游戏销量超过 120 万套。

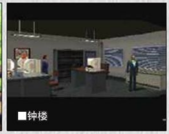
相比之下，这年夏天 SS 的游戏阵容相当惨淡，在世嘉内部已经决定将多款大作转移到正秘密开发中的 DC，包括《莎木》等多款游戏被转移。不过玩家还有《梦幻模拟战 IV》以及《漫画超级英雄》等跨平台游戏可玩。


■最终幻想战略版


■斗神传


■化解危机


■沙加 开拓者


■钟楼

1998 谢幕前的辉煌

SS 阵营： 樱大战 2、超级机器人大战 F 完结篇、光明力量 III、恶魔城 X 月下夜想曲、口袋战士、闪亮银枪、露娜 2 永恒之蓝 完全版

PS 阵营： 双界仪、武藏传、私立公平学园、星之海洋 第二个故事、生化危机 2 双重冲击版、GTA、英雄传说 IV 朱红之泪

到 1998 年夏季时，DC 已经公布，SS 的退市进入倒计时状态，周销量跌到 PS 的十分之一以下。但 SS 反而回光返照般推出了多款重头大作，其中最具话题性的就是《樱大战 2》，这也算是世嘉献给 SS 玩家的谢幕礼。本作开发启动时世嘉已决定转战 DC，但并未因此而改变其精益求精的游戏制作态度。《樱大战 2》的画面和 CG 动画制作水准都大幅提升，剧本量也大大增加，游戏销量达到了系列最高的 50 万以上，一举提升了“《樱大战》系列”的知名度，被认为是系列最经典的一作。

对 PS 的 RPG 眼红的 SS 玩家们，也迎来了一个美妙的 RPG 之夏。《光明力量 III》的第二章《被狙击的神子》，以及《露娜 2 永恒之蓝》陆续上市。《光明力量 III》是“《光明》系列”巅峰之作，开发商 Camelot 用有限的预算创造了一个与 PS 的 RPG 巨作比肩的史诗，3D 场景与 2D 人物结合的画面十分精美，三部曲以不同的视点，多角度呈现了波澜壮阔的战争史。《露娜 2 永恒之蓝》的完全版作为 MD 名作续集，优先由 SS 独占一年。本作继承了前作如诗般的游戏氛围，采用 2CD 装，穿插的语音和 CG 数量大幅增加。虽然与同时期的 RPG 大作相比显得有些原始，但是其剧本和音乐都备受赞誉，声优阵容也堪称豪华。《超级机器人大战 F 完结篇》也是以 SS 版为主力，限期独占一年，是 1998 年夏季 SS 上最炙手可热的游戏之一，销量达 55 万套（PS 版为 30 万套）。



■樱大战2


■光明力量III


■双界仪


■露娜2 永恒之蓝 完全版

1998 年夏季 SS 还有不少小投资的优秀名作，Treasure 的《闪亮银枪》就是其中的佼佼者。这是一款超爽快的弹幕系纵卷轴射击游戏，3 个按键组合可实现 8 种攻击方法，BOSS 战令人热血沸腾，崎元仁制作的管弦乐 BGM 堪称经典。本作获得了当年的 GAMEST 大奖第十名。

相比 SS，PS 的这一年暑假反而较为冷清，大作主要集中在年初和年末。值得一提的是 Capcom 为当时刚推出不久的 DualShock 手柄推出了《生化危机》一二两作的 DualShock 手柄，摇杆与振动机能的配合使游戏性大幅提升，还追加了与本篇无关的“极限战斗”模式。

持续亢奋中的 Square 在这个夏季推出了两款原创作品，反映其多元化发展的愿望。5 月 28 日发售的《双界仪》委托 Yuke's 公司制作，是一款 3CD 的野心之作。整个游戏以全 3D 动作冒险游戏的方式进行，全程语音，过场动画的时间就达到了 3 小时。游戏的世界观非常独特，充分融入道教、西方密教和日本神话等题材，将阴阳五行思想融入游戏系统之中。可惜本作帧率不足、游戏过程较为枯燥，最终销量只有 13 万套，是 Square 在 PS 时代不多的惨败案例之一。同样将动

更多，访问：73139.blog.163.com

作冒险与RPG结合的《武藏传》却有着相反的命运。本作以其轻松明快的游戏节奏、多样化的关卡设计而备受好评，游戏中还引入了时间概念，不同时间会遇到不同的事件。此外本作还有大家明夫、松本梨香等大牌声优阵容，更是因为游戏中同捆《最终幻想 VIII》体验版而吸引玩家争相购买。不过这个夏天最值得一玩的RPG还是Enix的《星之海洋 第二个故事》，tri-Ace在这款开发预算不高的游戏中尽展其精湛的美术实力，双主角的剧本架构大大提升了重玩价值，即时战斗系统也大受欧美玩家欢迎，全球销量超过百万套。


■武藏传


■星之海洋 第二个故事

1999 ~ 2000 霸王的独舞

PS阵营：皇牌空战3、跨过我的尸体、捉猴啦、女神异闻录2 罪、潜龙谍影INTEGRAL、恐龙危机、圣剑传说 玛娜传奇、大众高尔夫2、随身玩伴、超级机器人大战 α、女神异闻录2 罚、勇者斗恶龙 VII、最终幻想 IX



1998年后，日本游戏市场上已经是PS一枝独秀的局面。1998年底DC的发售丝毫没有影响市场格局，DC的性价比虽高，但是初期产能有限，产能得到满足后，游戏供应却不足。1999年夏季和2000年夏季，DC上分别有《灵魂能力》和《格兰蒂亚2》等大作，但是这种能让人为之购买主机的大作太少，而PS却是巨作持续轰炸。虽然PS性能弱，但是众多大作的开发预算充沛，舍得用钱堆砌华丽的CG动画，比起大多只靠即时演算的DC游戏反而更有视觉冲击力。不仅DC对PS无计可施，就算是2000年3月PS2发售后，也没能消退人们对PS的热情。PS2初期大作极度匮乏，而PS在2000年还是没有丝毫大作疲软的迹象。尤其是2000年夏季，堪称是日本游戏业界史上最火爆的夏天。

"《最终幻想 IX》VS《勇者斗恶龙 Ⅶ》"——两大国民级RPG就像彗星撞地球，在业界造成了强烈的冲击波，也为JRPG玩家创造了一个最为难忘的夏天。原本《FFIX》是为了避开《DQVII》而选择夏季发售，没想到《DQVII》数次延期，结果也选定夏季，二者的发售时间只差一个多月。《FF》在PS上地位尊崇，但是始终难与《DQ》这种带着浓浓国民情感的游戏相提并论，于是受到《DQVII》影响的《FFIX》销量跌至新低。而《DQVII》粗糙的画面、老套的剧情、重复拖沓的游戏流程饱受恶评，销量却创造了新纪录。不过识货的中国玩家们当然都是一致选择《FF》，有耐心将《DQVII》打下去的玩家寥寥无几。另一方面，《DQVII》销量虽高，但是极大伤害了系列的品牌声誉，开发商HeartBeat和ArtePiazza长年依赖《DQ》而养尊处优，技术力与业界严重脱节，HeartBeat不久就被Enix解除了合作关系，并因此而破产。ArtePiazza则是从此转为开发对技术要求不高的移植与重制游戏。Square方面则是意识到与Enix恶性竞争的恶果，萌生了与Enix合并的构想，最终促成了一桩传为美谈的姻缘。



2001年 新世纪，新三国

2001年世嘉宣布退出家用机硬件市场，微软取而代之，成为游戏产业里新的第三势力。在这个新世纪里，新三足鼎立的格局正式形成。

2000年夏天，PS2玩家们只能用他们的新机子看DVD。而2001年的夏天是令人难忘的，无论是《GT赛车3》那CG般真实的赛车，还是《最终幻想 X》里尤娜凄美的异界送舞姿，又或者是《鬼泣》里但丁的叛逆嚣张……逐渐进入成熟期的PS2一扫一年前的萎靡姿态，将PS的霸气逐步继承。在2001年夏季的E3展上，当微软和任天堂为NGC的年末首发而卖力吆喝，PS2已经集结了令人恐惧的大作阵容，务求让对手胆寒。

进入新世纪后，欧美游戏开发商迅速崛起。2000年之前，电视游戏业是日本的天下，欧美的名作主要是PC游戏，家用机游戏大多粗制滥造。而在2000年之后，欧美第三方的市场份额不断提高，《荣誉勋章》、《极品飞车》、《GTA》等大作不断侵吞日本人所占据的市场份额。欧美第三方的崛起也为家用机市场带来了新的风气：过去多数日系大作都是以某个平台限期独占或完全独占为主，而欧美第三方将跨平台作为标准经营法则。虽然NGC与Xbox的市场份额加起来都不到PS2的一半，但是欧美第三方还是对其一视同仁。这种跨平台风气大大削弱了SCE在业界的垄断优势，为日后微软与任天堂的崛起埋下了伏笔。

受欧美第三方感染，以及微软与任天堂亲近第三方的新政策所吸引，日本第三方也在逐步迈向跨平台。SCE的传统盟友Square、Namco等都积极推出了NGC/Xbox大作。可以说在新三国格局形成的同时，业界的经营模式也在

更多，访问：73139.blog.163.com

转变。

由于欧美暑期游戏市场非常冷清，欧美大作都是集中在秋冬时节，夏季档的主力仍然是日厂。比起 PS，PS2 的用户平均年龄更高，这意味着有暑假可放的 PS2 玩家更少。所以 PS2 时代的暑期档游戏比 PS 少。任天堂正是看中这一点，将暑期档作为突破口，凭借其在低龄市场多年来的巨大影响力，希望利用暑期填补 PS2 留下的空白，于是出现了《阳光马里奥》、《动物之森 e+》、《纸片马里奥 RPG》等大作在夏季集结的盛况，第三方游戏也更多地集中在夏天，给我们留下了许多阳光灿烂的回忆。

SCE

暑期档大作：GT 赛车 3、蚊、蚊 2、海豹突击队、源氏


■蚊2

在 PS 时代，SCE 的多次创新探索都获得了令人惊喜的市场回报，因此跻身到日本三大游戏发行商之列。进入 PS2 时代，SCE 继续保持创新原则，不断推出创意古怪的原创新作。但是这时从 PS 时代过来的 Light User 们已经变成老玩家，低成本的创意游戏已无法满足他们，SCE 的 PS2 小品级游戏销量相当惨淡。

“《蚊》系列”是 SCE 夏季档游戏中最令人印象深刻的创意游戏。夏天里最让人讨厌的生物莫过于蚊子，而在《蚊》中，玩家扮演的就是以吸血为目的的蚊子，躲避杀虫剂、蚊香、电蚊拍、手掌、报纸等种种威胁。本作在 2001 年 6 月发售时很有话题性，不过销量只有 16 万套，2003 年夏季发售的续作降低到 2 万套。

2001 年夏季 PS2 的旗舰大作还是《GT 赛车 3》，利用 PS2 的性能，本作将模拟驾驶类游戏提升到全新高度，在画面、汽车操作的精准程度、物理效果、路面影响等方面都堪称赛车游戏的教科书式作品。本作销量更是超过 1400 多万套，成为 SCE 历史上空前绝后的最高销量作品。

2002 年夏季对 SCE 也是意义重大的时期，PS2 的网络适配器在这一年 8 月登陆美国，网络服务开始在美国正式展开。与之同时上市的是 SCE 委托 Zipper Interactive 开发的网战游戏《海豹突击队》，本作销量超过 200 万套，成为 PS2 网络服务中长期最活跃的游戏，其网络服务器总共开放了 10 年，直到今年 8 月 31 日才会关闭。



■GT赛车3


■海豹突击队

任天堂

暑期档大作：阳光马里奥、动物之森 e+、卡比的空中滑轨、纸片马里奥 RPG、火炎之纹章 苍炎之轨迹

NGC 是任天堂历史上惟一没有《马里奥》为其首发保驾护航的游戏，也许这就注定了它的失败。直到他发售第二年的夏天，玩家才迎来了一款 3D《马里奥》的正统续作——《阳光马里奥》。本作是系列正统续作中最特别的一款，通过不同类型的水枪喷嘴获得不同的能力，比如悬空、直射升空、加速狂奔等。对水元素的巧妙应用、海岛的场景风格，使其成为最佳暑假伴侣。虽然 NGC 销量不佳，这款标志性作品还是得到了 550 万套的销量佳绩。2003 年 7 月发售的《纸片马里奥 RPG》以其天马行空的想像力被美国互动成就奖评为当年的最佳 RPG，游戏中的谜题设计围绕 2D 和 3D 世界的切换，让人不断有奇妙发现，加上对时间要素的利用，更加妙趣横生。


■阳光马里奥



■纸片马里奥RPG

Square Enix

暑期档大作：最终幻想 X、最终幻想 XI、半熟英雄 4、龙背上的骑兵 2、武藏传 II、格兰蒂亚 III

2001 年 7 月，《最终幻想 X》的发售标志着 PS2 正式进入成熟期。高质量的 CG 动画、即时演算的场景、全程语音、生动的人物表情……以其绝代风华耀然登场的《最终幻想 X》确立了新世纪 JRPG 的标准。夏季档期的发售时间也是选得恰到好处，本作是系列首次选择东南亚岛国风情的世界观，热带岛屿的场景风格、清凉的水球运动，乃至游戏中的许多经典桥段都与夏季主题配合得天衣无缝。这个夏天，阳光青年泰达在海边的举剑英姿、浪花托举着尤娜在黄昏中翩翩起舞的绝美画面、尤娜与泰达在幻光河里的深情相吻，伴随着那首《素敌だね》的婉约旋律，给数百万玩家留下永难磨灭的夏季回忆。

对于 Square，《最终幻想 X》更是它的救世主，让它在《最终幻想》电影版的毁灭性打击中幸存了下来，能够有资金继续推动同步开发中的《最终幻想 XI》。PS2 的网络套件于 2001 年底在日本发售，2002 年夏季《最终幻想 XI》的发售对 PS2 网络服务产生了极大的推动作用。虽然当时本作以十几万套的首发销量创造系列最低记录，成为业界的笑柄。但网络游戏持续盈利的优势使其最终成为《FF》历史上利润最丰厚的一作，甚至超过《最终幻想 VII》。


■最终幻想X


■龙背上的骑兵2


■格兰蒂亚III

更多，访问：73139.blog.163.com

Konami

暑期档大作：寂静岭 2、寂静岭 3、寂静岭 4、幻想水浒传 III、幻想水浒传 IV、胜利十一人 6、胜利十一人 7、胜利十一人 8、胜利十一人 9

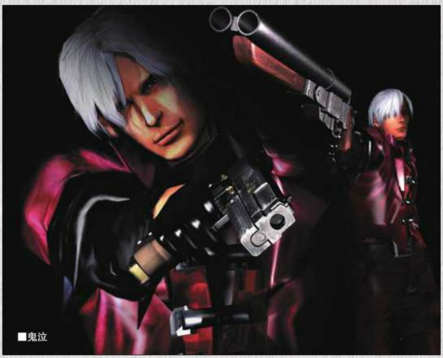
在 PS2 时代实力最强的第三方并非强强合并的 Square Enix，而是全方位发展的 Konami。2000 年之后，Konami 旗下已经形成多个能源源不绝产生利润的摇钱树，包括《MGS》、《WE》、《寂静岭》、《游戏王》和各种音乐游戏。比起“偏科”严重的 SE，以及日渐衰退的 Namco，Konami 的实力要强大得多。

在 Konami 的主力系列中，《寂静岭》和《WE》都是暑期档的常客。《WE》锁定球赛集中的夏季，通过质量的不断改进而风生水起，从 2002 年的《胜利十一人 6》开始，在日本本土销量一举突破百万，并以改头换面的《PES》打入欧洲，全球销量逼近 300 万套。此后系列销量不断提升，到《胜利十一人 9》时，其跨平台销量已跻身至 500 万级别，成为 Konami 旗下最畅销的游戏。

以黑暗与迷雾营造恐怖氛围的“《寂静岭》系列”也是不错的夏季之选，利用《生化危机》被 NGC 夺走的绝佳机会，《寂静岭 2》成为 PS2 恐怖生存游戏的首选。此后三四两作都选定夏季发售。Konami 仅有的 RPG 知名系列《幻想水浒传》也属于夏季，不过从 2002 年 7 月发售的《幻想水浒传 III》开始，随着画面的 3D 化，反而失去了过去 2D 时代的那种韵味，曾经的“最感人 RPG”魅力不再。



■寂静岭2


■鬼泣

Namco

暑期档大作：仙乐传说、异度传说 第二章、Namco X Capcom、神话传说、异度传说 第三章

自从山内溥退位，岩田聪执掌大局，任天堂与各大第三方的关系修好，曾与其势成水火的 Namco 也开始为 NGC 开发游戏。2003 年 8 月发售的《仙乐传说》首次将“《传说》系列”进化到 3D 形态，并在任天堂的帮助下进行大规模宣传，最终以 110 万套的销量刷新了系列的销售纪录。两年之后同样 3D 化的《神话传说》再次选定暑期档，在装机量高出 NGC 数倍的 PS2 上发售，销量却只有 40 多万套。后来“《传说》系列”对任系主机的情有独钟与此不无关联。

在 PS2 时代，Namco 有意大力发展 RPG，每年暑期都有 RPG 话题作上市。从 Square 挖过来的高桥哲哉为其创造了“《异度传说》系列”，以其宏伟的世界观构造、横跨三部曲的庞大剧本量、三作总共 6 张 DVD 的超大容量而成为业界热议的话题，Namco 还与东映动画合作推出了本系列的动画版。不过由于制作预算有限，本作实际成品远不如高桥哲哉想像的那么充满史诗感。


■异度传说 第三章

Capcom

暑期档大作：鬼泣、红侠乔伊、生化危机 代号：维罗妮卡 完全版、杀手 7、战国 BASARA

Capcom 的厉害之处在于，它总能根据新主机的特点开发出能代表一个主机世代的名作。16 位机时代是《街头霸王 II》，32 位机时代有《生化危机》，而 PS2 时代则是《鬼武者》和《鬼泣》，前者是首款突破百万销量的 PS2 游戏，后者开创了动作游戏的新流派，成为 2001 年夏季最让人热血沸腾的原创游戏，销量超过 200 万套。

一个错误的决定改变了 Capcom 的命运——2002 年 11 月，Capcom 大张旗鼓地宣布今后将全力支持 NGC，同时公布了 5 款 NGC 独占游戏，并表示今后 NGC 将独占《生化危机》全系列。在 Capcom 的“NGC 五大独占游戏”中，一款取消，还有两款都是在夏季发售——《红侠乔伊》和《杀手 7》以其独特的画面风格、另类的游戏体验，深受核心玩家的好评，但是销量惨败，后来不得不移植 PS2。《生化危机 4》也不顾三上真司用脑袋保证的 NGC 独占性，最终投向了 PS2 的怀抱。而此前信誓旦旦由 DC 独占的《生化危机 代号：维罗妮卡》也在 PS2 上推出了“完全版”，Capcom 的信誉在这一连串的背叛事件中灰飞烟灭，从此背负了“墙头草”的绰号。加上当时创始人辻本家族房地产投资的失败，Capcom 差点破产。虽然它最终幸免于难，但企业文化从此改变，Capcom 名制作人大叛逃的动荡时代从此开始……

2006~20XX年 不愿散场的高清时代

2005 年 11 月，X360 的发售开启了高清时代。2006 年 5 月，Wii 的公开指明了体感与高清并驾齐驱的业界发展之路。不仅是中国，在全世界范围内，这次主机世代交替的速度都比过去慢得多，至今三大主机的销量都没有突破一亿。在高清时代里，由于游戏数量减少，暑期档越发冷清，一线大作要么选择秋冬季，要么是退而求其次地选择春季，锁定暑假上市的 3A 级大作寥寥无几，以至于我们渐渐淡忘了炎炎酷日里等待大作上市的狂热激情。不过萎靡的日本游戏业界还保留着一点暑期档大作的习惯，从《怪物猎人 3 tri》，到即将到来的《勇者斗恶龙 X》，日本的国民级大作仍然对暑假情有独钟。不过讽刺的是，这些真正代表日本主流的大作，在高清主机已上市 7 年的今天仍是坚守非高清平台……按照这样的慢热速度，也许 10 年后的夏天，我们还能在 PS3/Wii U 上玩到最新的《勇者斗恶龙 XII》……

更多，访问：73139.blog.163.com

文 星夜　摄影 心の永恒

电玩百科 迷你特企总动员 MINI SPECIAL FEATURE

玩具厂任天堂！

——进入游戏业之前的任天堂玩具产品大搜罗

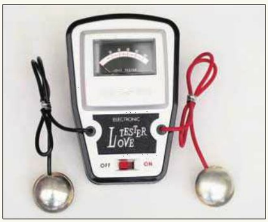
如果你看过关于任天堂的传记，应该都知道在进入游戏业之前，做花扎起家的任天堂曾经开过旅馆、开过出租车公司，还有推出过各种各样的玩具。在上世纪六七十年代，玩具可是任天堂的主业哦！只要看看那个时候任天堂所推出的玩具，你就知道“异质”的本色从那时起就已经是任天堂的标志了。

爱情测试仪



玩具厂时代的任天堂，大部分经典产品都是出自横井军平之手。1969 年面向成年人推出的“爱情测试仪”是任天堂最经典的玩具之一。这款产品零售价为 1800 日元，使用一节 5 号电池，附带一个黑色收纳包。

这是一款以忽悠人为手段的玩具，其实测试的只是情侣之间的导电度，而不是所谓的“爱情度”。但是横井军平也有其依据，他相信情深意切的两个人在一起，比较容易手心出汗，这样就会提高导电度，所以测出来的“爱情度”就比较高。这款爱情测试仪的爱情度评分范围是“0 ~ 100”，情侣双方各用手掌握住一枚金属圆盘，打开开关，就能测试爱情度了。顺带一提的是，这是任天堂历史上最早使用电子技术的产品，虽然它的原理简单到不能再简单。



为什么这样一款产品会大受欢迎呢？其实成年人都知道没有什么所谓的爱情度，但是在 1960 年代的日本，还是保持着男女授受不亲的传统，以爱情测试仪为借口，有时能够捅破两人之间的那一层窗户纸。如此说来，不知道有多少人应该感激任天堂这个红娘呢！



▲练好了之后可以夹苹果给爸爸吃哦！



■伸长超级怪手，目标是圆柱体上面的红球。



■成功夹到红球，收红绳夹回来吧！

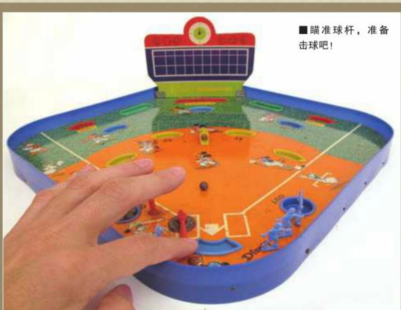


▲爸爸的公文包忘记带了，快用超级怪手递给他吧！

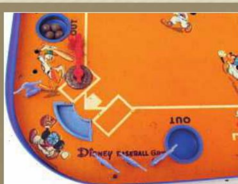
超级怪手

GB 之父横井军平的成名作，就是这款超级怪手（Ultra Hand）。这款产品于 1966 年发售，价格是 600 日元。这是一种塑料制的玩具，其实就是一个顶端带有吸盘的伸缩架，双手握住把手往里压，架子就会伸长，然后用两个顶部吸盘夹住远处的物体，接着将红绳往回拉，就能把目标物体夹回来了。该玩具本身附带了一些球和圆柱体用于练习。

这款超级怪手简单有趣，在 4 年间卖掉了 100 多万个，成为任天堂的首个“百万大作”。任天堂至少推出了 5 个版本，不过东西基本相同，只是包装盒有所不同。



■瞄准球杆，准备击球吧！



▲红色塑料球棒用于击球，其底部有弹簧，游玩者只要将旁边的红色小纽扳开就可以击球了。



▲球盘底部有磁铁，可以影响球的前进路线。

迪士尼野球盘

这是任天堂最早的玩具之一。当时因为任天堂的扑克获得了迪士尼的角色授权，所以再接再厉推出了以迪士尼为主题的“野球盘”，其实就相当于一个迷你弹珠台，又或者说是一个迷你柏青哥。它的底盘是木制的，其余是塑料制。球盘上画着米老鼠队与唐老鸭队的比赛。

更多，访问：73139.blog.163.com



■理想。


■现实。

超级过山车

自从“超级怪手”大热卖之后，“超级”系列成为任天堂最畅销的玩具系列。当时任天堂还获得了一些热门电视节目的授权，比如《假面骑士》《奥特曼》等，以这些作品为主题的“超级过山车”系列也是令人印象深刻的畅销玩具。

这款玩具由5个部分组成，包括两个滑道，两个大怪兽将滑道举到空中，中间还有一个怪兽用来吓唬滑下来的彩色弹丸……滑道分为5条道，起点位置可以放5颗不同颜色的弹丸，按一下白色的按钮，就开闸放猪……不对，是放珠了……比比看哪颗珠子最快滑到底部吧！


■起点位置，5只小珠各就各位。


■中间的转折位置。


■小珠子们勇敢地通过中间红眼大魔王的位置。

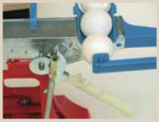


■终点位置，绿丸赢了！

超级发球机

这是横井军平发明的又一个“百万大作”。因为当时棒球在日本比足球更受欢迎，任天堂的玩具里有不少是棒球题材。这款超级发球机通过简单的机械结构，可以自动发球，用于练习棒球。这款产品的定价是1480日元。这样的价格当然不可能使用真实的棒球和棒球棍，包装中附带的球和球棒都是塑料的，12只球都只有乒乓球的大小。

“超级发球机”是最早使用电池的任天堂玩具，内部有个小马达，用于驱动旋臂击球。球射出的速度和角度都是可以调整的，只要改变弹簧的位置即可。球的类型分为两种，表面较平的球会以直线射出，而凹凸不平的球会以曲线射出，因为弧线变化多端，所以击中的难度很大。







■当马达启动后，旋臂会像逆时针转动的时钟一样逐渐靠近球，靠到球后就触发开关，瞬间将球弹射出去。



■任天堂方块种类一览。


■放弃乐高吧！我们有玩起来更开心的“N&B”！



■“N&B”指南书，教你搭建更多种多样的模型。

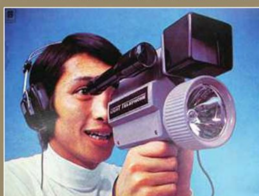
任天堂方块

1960年代末，任天堂注册了“任天堂方块”的商标，简称为“N&B”。该系列产品与乐高积木相似，基本方块的拼接方式完全相同，但是其质量与乐高相比差一些，有些方块插上去之后就很难拔出来。不过也有任天堂自己的创新之处，比较特别的是一种花生状的基本方块，叫做“55号方块”。因为这些圆形方块的出现，使得“N&B”搭建出来的很多模型比乐高积木圆滑得多，当时任天堂在电视广告中还专门将自己的“N&B”方块建造出来的模型与乐高进行对比。

光线电话LT



这大概是横井军平最古怪的发明了，其灵感来自一百多年前电话发明者贝尔发明的“光话机”，你也可以说它是一种无线电话。光线电话LT的麦克风可以将收到的声音转化成特定光波的光线发射出去，接收端的太阳能电池收到光线之后，将其“解码”成原来的声音。这样就变成了一副靠光线进行通信的对讲机。这款产品于1971年发售，价格是9800日元。为了防止侧面光线造成影响，该设备还附带了两个塑料的“滤光帽”。在使用的时候，两个使用者要戴上耳麦，然后将灯光对准对方，只要接收到对方的光线，就能听到对方的声音了。这个设备的主体就是一个探照灯，重量高达1.3公斤。再加上里面的4节大电池和两节5号电池，扛起来还是十分吃力的。不过这种光线电话的通话效果还是相当不错的，就算有太阳光的干扰，也能在10～30米的范围内听到清晰的声音，足够你和住楼对面的女孩打情骂俏了。



更多，访问：73139.blog.163.com

名制作人和他们的启迪电影

制作一款游戏需要足够的创意与灵感，为了唤醒脑海中沉睡的“好点子”，制作人们会在百忙之中抽出时间来游玩其他游戏，欣赏动漫和电影作品。有些电影作品对制作人们的影响深远，甚至可以称作是他们的创作风格的启蒙。

文 铃 美编 心の永恒

电玩百科 迷你特企总动员 MINI SPECIAL FEATURE



《穆赫兰道》
英文名：Mulholland Drive
导演：大卫・林奇
片长：146分钟

桥野桂

《女神异闻录 Persona 3》和《女神异闻录 Persona 4》的游戏设定和监督，近期上市的作品是《女神异闻录 Persona 4 黄金版》。

最喜欢的电影——《穆赫兰道》



大卫・林奇导演的作品都非常具有特色，在桥野桂的眼中，他最欣赏林奇导演这种能将自己想像中的画面全部表现成电影影像的才能，不管剧情再怎么扑朔迷离，灵感和想法都很好的融入了电影的拍摄中，其中桥野桂最难以忘怀的便是《穆赫兰道》，独特的故事情节和巧妙的衔接方式让当时的他受益匪浅，这种表现手法甚至影响到了“《女神异闻录》系列”。

为了让更多的同事对《穆赫兰道》中的视觉表现手法有所了解，桥野桂组织了《女神异闻录》开发团队的全体成员观看该片，不过让他感到遗憾的是，大部分成员似乎对表现方式感到难以适应，纷纷表示不懂到底想要表达什么。“当时的感觉就像是被泼了一盆冷水。”桥野桂如是说。虽然并不是每一位成员都能接受《穆赫兰道》，但并不妨碍桥野桂从中提炼出宝贵的创意与经验，大卫・林奇导演的作品启迪了他不少东西，让观看者自行拼接出自己认可的故事走向是很不错的点子。

藤冈要

参与多款“《怪物猎人》系列”的制作，担任初代、二代、三代等作的监督。

最喜欢的电影——《快餐车》

藤冈要从小喜欢看动作电影，对于由成龙主演的功夫电影特别喜欢，虽说宫崎骏的动画作品和迪士尼的动画也都很钟爱，但最早让他感到震撼的还是成龙主演的电影，《快餐车》就是其中的一个代表。

成龙在《快餐车》里所展示的武术动作给藤冈要留下了深刻印象，影片后半部分的一段武打场面他反反复复看过好多次。这段画面给他的感觉是，动作流畅，与之前的招式套路基本没有重复，节奏也很快，不管是空手格斗还是用武器对抗都看得人热血沸腾，与那些通过电脑合成配合出来的夸张效果看起来完全不是一个感觉。所以，藤冈要在随后的游戏制作中就很注意这些细节，一味地追求那些“看起来很厉害”的感觉没有什么意思，动作游戏必须让人有很强的代入感，玩家按下按键的瞬间能与角色的反应相呼应，并自行研究游戏中的招式，进行相应的操作来自行创造出那种真实的速度感。





《快餐车》
英文名：Wheels on Meals
导演：洪金宝
片长：104分钟



《寅次郎的故事》
日文名：男はつらいよ
导演：山田洋次
片长：90～110分钟/作

鸟山求

《最终幻想X-2》、《最终幻想XⅢ》等作品的监督，曾参与数款“《最终幻想》系列”的开发。

最喜欢的电影——《寅次郎的故事》



《寅次郎的故事》对鸟山求的人生造成了很大的影响，如果不是因为产生了“让更多人看到自己故事”的想法，他似乎也不会加入到《最终幻想》制作团队的开发工作中。

鸟山求曾经在电视上看到《寅次郎的故事》几次，不过当时都没能引起他的注意。到了大学时代，鸟山求有了不少属于自己的时间，于是去把《寅次郎的故事》第一作租来看，毕竟这个电影系列在日本具有相当的人气。他很觉得男主角寅次郎的形象塑造得非常好，每次都会喜欢上优秀的女性，但都逃不过失恋的结局。由于对系列十分喜爱，而在日本基本人人都多少看过其中的几步作品，鸟山求还在大学里成立过《寅次郎的故事》研究会，社团里的成员，专门探讨与这部剧相关的内容。

现在以一个游戏开发者的角度来看，鸟山求觉得这个系列最优秀的地方在于，创新与传承的完美结合。每部作品里有会有一些新的立意和内容，每次保留下来的精髓和改变的内容都恰到好处，让人觉

更多，访问：73139.blog.163.com

得有新意，但又没有偏离系列的主旋律，做游戏时也应该这样。《寅次郎的故事》简单朴实，很感人，游戏的剧情也应该具备这样的素质，角色形象有血有肉，故事情节跌宕起伏，足够打动人心。

豆知识

《寅次郎的故事》是目前世界上最长的电影系列，另有译名“男人之苦”，一共有四十八作，每作大约九十分钟到一百一十分钟。该系列作品的制作从1969年开始，到1995年结束，历时二十几年。

名越稔洋

“《如龙》系列”的制作人，系列最新作的《如龙5 圆梦之人》于不久前公开情报。



最喜欢的电影——《龙争虎斗》

名越稔洋相当喜欢李小龙，最喜欢的电影自然是由他主演的《龙争虎斗》，名越认为李小龙对亚洲文化产生的影响是最大的。

小时候去看李小龙的电影，名越整个人感觉到了极大的震撼感，并在心中树立了强悍角色的标准，那就是像李小龙这样的。名越觉得，在如今的游戏开发中，很多开发者赋予了角色太多的东西，其中有好多都是没有必要的，觉得比较多余，只有简单而且个性鲜明的角色才更具有说服力，就像《龙争虎斗》中的李小龙一样，招牌式的形象和吼叫声，还有那出色的打斗技巧。名越尊敬李小龙，希望在以后能和团队一起付出努力，创造出像他那样的角色。

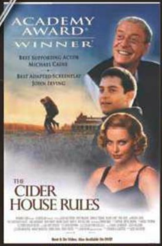
除了李小龙的电影外，名越稔洋还因观看《摩天大楼失火记》联想到了很多东西。名越坦言，观看这部电影时自己的思绪和行动已经完全跟着情节走了，代入感空前强烈。《摩天大楼失火记》中描述了一场火灾，大楼建成完工当天就发生了火灾，导致大量来宾被围困。观看电影的时候，名越年纪还很小，虽说那时无法分析出剧情的全貌，但构建火灾现场的画面和感人的情节给他的触动不小，成功拯救他人原来这么帅。名越觉得，人必须直视困难，以坚强的意志将其克服，下定决心的事情就要做到底，即使会遭到他人的反对。



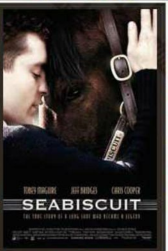
《龙争虎斗》
英文名：Enter The Dragon
导演：罗伯特·克洛斯
片长：98分钟



《摩天大楼失火记》
英文名：The Towering Inferno
导演：约翰·吉尔勒明
片长：165分钟



《总有骄阳》
英文名：The Cider House Rules
导演：莱塞·霍尔斯道姆
片长：126分钟



《奔腾年代》
英文名：Seabiscuit
导演：加里·罗斯
片长：141分钟

马场英雄

《圣恩传说》、《无尽传说》等多款“《传说》系列”作品的制作人。



最喜欢的电影——《总有骄阳》

《总有骄阳》讲述的故事不能说是一款正面教材，其中不少情节都牵扯到踏入社会的及时“变通”与弄懂“规则”，但综合全篇来看，整个主题表达出来的情感还是能让人感到温暖的。马场英雄就是喜欢这种虽然过程有些无奈，但最终依旧给予玩家温暖的作品。

马场英雄觉得，游戏中故事情节的发展也应该像这样，虽然“正义”一直都是系列作品的主题，但究竟怎么做才称得上是真正的正义不是那么容易界定的。并非每件事情都能一帆风顺，每个人都有自己的过去，过于坚持或者不通情达理的想法会给周围的人造成伤害，只有经历困难才能形成自己独特的价值观和坚强的信念，只要最终传达的主题是积极的，故事就更具有吸引力，将人物内心活动的过程展现给玩家是很好的表达方式。

另一部电影《奔腾年代》给马场英雄带来的动力也不小，不过这主要是针对他个人的。电影中的主角们是看上去不可能取得成功的人，至少在他人眼中是这样，然而最终他们却收获了成功，坚持在人生中的重要性体现了出来。参与游戏开发工作这么多年，马场英雄在工作上遇到不顺的时候很多，每当这个时候，电影中的主角们努力的情节都会在其脑海中浮现，他也会脚踏实地地坚持下去，只要自己再多加些油，就一定能突破难关。

志仓千代丸

《混沌思绪 诺亚》、《史坦斯闸门》等作品的制作人，最新的作品是《机器人学笔记》。



最喜欢的电影——《回到未来》

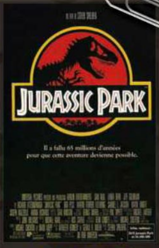
志仓千代丸对《回到未来》这部电影系列很感兴趣，其中第二作是他最喜爱的，制作《史坦斯闸门》的灵感和动力，就是由看了这部电影后的思考所引发的。

志仓千代丸觉得《回到未来》的题材和表现手法从某种意义上说很像是游戏会采用的手法，看到这部作品的他当时才十几岁，就饶有兴致地认为这部电影里包含了全部他认为比较有趣的题材，而剧情虽为科幻主题，但却给人很强的说服力，这是他喜爱这个系列的主要原因。除此之外，志仓千代丸还表达了很多自己对于这部电影制作的想法，比如这部电影要是交给他来制作，他会在时光机启动的时候交代一下可行的科学解释，这样能让作品显得更充实有意义，观众看了之后也不会觉得迷惑。这些想法后来都在《史坦斯闸门》中得到了实践。

在科学与科幻中找到平衡点最好的电影作品，志仓千代丸觉得是《侏罗纪公园》，恐龙因蚊子化石中提炼出的DNA而复活，这听起来相当真实，甚至会有人不知不觉产生“如果这真的发生了会是怎样”的想法，这种感觉很不错。这部电影改编了CG在他心目中的印象，推动了CG的进化速度。最后，对于《侏罗纪公园》的宣传手法，志仓也给予了肯定，制作方在宣传片中特意将恐龙隐藏起来，让观众在电影院的正式版中一堵恐龙令人震撼的效果，收到了很好的成效。



《回到未来》
英文名：Back To The Future
导演：罗伯特·泽米吉斯
片长：约110分钟/作



《侏罗纪公园》
英文名：Jurassic Park
导演：史蒂文·斯皮尔伯格
片长：90～130分钟/作

更多，访问：73139.blog.163.com



虐心！

容易在最后关头放弃的游戏

文 铃　美编 anubis

有没有这样一款或几款未完成的游戏，让你始终心生悔恨，至今仍在你脑海中挥之不去？如果是因为难度和操作远超自己的能力范围也就罢了，至少能让人放弃得心服口服，但要是这一切都是运气或一些其他原因惹得祸，实在是叫人无法甘心。继续吧，尽管具体过程不同，但总要面对相同的结局。放弃吧，自己心里这道坎却总过不去，等到每次充满信心的开始都换来毫无例外的失败，到那时也就真只能选择放下了。早期，因为游戏系统设计不足或不成熟，可能留下遗憾的游戏数量应该相当的多，随着时间的推移和技术的进步，许多问题都得到了缓解，但新的问题又会到来，下面就让我们来看看近几年都有哪些游戏榜上有名。

征服

发售日：2010年10月19日
纠结点：挑战六
痛苦指数：★★★☆☆

在没上手前，《征服》的难度看上去有些遥不可及，战斗服过热的速度过快，敌人的子弹打得太准，不开时间减慢基本撑不了多长时间，因此一周目就是一段痛苦的体验，不过幸亏有这一周目的死去活来打基础，部分强悍敌人的弱点得以知晓，适合自己的战斗技巧也在挫折中培养了起来，接下来即便挑战更高的难度，也不至于像一周目这么吃亏。

提起《征服》的挑战模式，那就是安排了一大堆的敌人来向玩家索命，这其中最让人头疼的非挑战六莫属，也正是这个挑战六，把不少玩家挡在了全成就或白金奖杯的大门之外。要想通过挑战六，必须是手感最熟练的时期，否则行动上怎么都感觉慢了半拍，迟钝在《征服》的任何模式中都是大忌，更别说是挑战六了。该挑战只有在玩家通过其他五个挑战后才会出现，敌人登场的顺序和配置不会改变，不少“战略”可以提前想好，但至于执行起来是个什么情况，那是另外一回事。场景中所有的正常掩体都会被打烂，除了毫无难度的第一批敌人外，其他几批敌人都要采取一定的方法来先发制人，否则在敌人默契的兵种配合面前，玩家很快就会被打成马蜂窝。

说到这里，挑战六的崩溃点就出现了，那就是“一切战前准备都是浮云”。熟练的招式，看似完美的策略，在挑战开始的那一瞬间都变成了纸上谈兵，实施稍有偏差，放过了一两个本该第一时间打死的敌人，后面的打法就会发生巨大转变，有状况就容易出乱子，恰好这模式又不能出太多错。退一步说，倘若玩家顺利实施了自己的战略方针，在最后与双子BOSS进行高速对抗的时候还可能有被卡的情况出现，如果不巧遇到战斗服被强制过热或被BOSS的激光扫到，就可以直接准备重新来过了。

电玩百科 迷你特企总动员 MINI SPECIAL FEATURE



▲难度超高的挑战六成为了不少人的噩梦。



▲多多练习才能保持良好手感。

更多，访问：73139.blog.163.com



■被小怪虐死的情况时有发生。



■被这家伙近身可不是闹着玩的。

死亡空间 2

发售日：2011 年 1 月 25 日
纠结点：Hardcore 难度
痛苦指数：★★★★☆

单纯从敌人的状态与主角的抗打度来看，Hardcore 充其量也只能算是普通难度，真正的最高难度是 Zealot。Z 难度下的敌人都跟疯了似的，往往是从大老远就开始热情地向你跑来，全程不带喘气的不说，身体厚得跟钢板一样，艾萨克手上的等离子切割枪不赶紧升级根本打不动敌人。打《死亡空间》里的敌人要打弱点，不过它们从来就不会傻到站着不动给你打，移动起来还是抽搐型，四肢晃动动作很大，瞄准困难，被打一下就濒死，不优先升级生命值上限的话，满血被小怪一招秒是无比常见的事情，在被包抄的情况下，想要杀出重围简直是天方夜谭。Z 难度虽然可怕，但与 Hardcore 相比还是弱爆了，因为 Hardcore 模式只允许玩家存档三次，没有 Checkpoint，死后只能选择读档。

“《死亡空间》系列”中，即死是很常见的，即使你选择的是低难度。艾萨克的身体甚至比一些小怪还要脆弱，动不动就被炸成一坨烂肉，被机器绞断手脚，或者被怪物撕成碎片，死的时候很难有全尸，仅看这几点三次的存档限制就已经称得上是令人发指了，何况游戏的流程还很漫长。三次存档机会很珍贵，要存在极易死亡的位置，建议的存盘点被许多玩家研究透了，但三次实在太少，中途挂了就要退回大老远，相比于在建议存档点旁的难点，更多的次难点才是最让人抓狂的，好不容易撑过去的位置都要统统重打，心理素质稍差一点就很有可能选择放弃，特别是打了几个星期甚至几个月却总是退回同一个地方的时候，那种失落感，只有亲自尝试才能体会到。

寂静岭 2（高清重制版）

发售日：2012 年 3 月 20 日
纠结点：十星评价
痛苦指数：★★★★★

《寂静岭 2》令人无法接受的，不只是事情的真相，还有十星评价的恐怖要求。

具备高超的技术和神一般的操作，十星评价也不可能在一周目达成，因为此评价是系统进度与流程进度结合在一起进行评判的，所以全结局是首个要满足的条件，也就是说要想获得十星评价，游戏至少要通六遍。放下全结局达成的要求不算，十星评价还有以下八项要求：动作和解谜难度必须全选困难，通关时间必须在三小时以内，存档机会只有两次，八十秒能完成划船部分，使用远程武器杀死七十五个敌人，使用近身武器杀死七十五个敌人，所受伤害总值在五百点以内，捡到一百五十个道具。这八项要求中的任何一项单独拿出来都能给玩家制造不少障碍，而十星评价硬是将它们直接放在了一起。

稍微仔细看一下要求就不难发现，它们之中有些似乎是相互冲突的，按照常理来思考，欲抢速度赶时间肯定不能太过恋战，对地图的探索与捡道具也不必太在意，但偏偏在此处你就必须兼顾，困难难度的解谜也有点小麻烦，即使提前记下了谜题的答案，复杂的谜题操作步骤也会相对多一些，更何况还有部分密码数字根本就是随机的。将动作难度选为困难，预示着敌人会相对耐打，攻击主动，给予玩家高伤害，但另一方面又限制你的受伤害总值在五百点以下，这还不算，游戏中根本就没有哪个位置标明了什么具体的伤害点数我会说吗？全凭你自己去估，敌人打你一下扣多少



■这个讨厌的胖子真是害死人。



■各种过场动画都是算时间的。

更多，访问：73139.blog.163.com

血自己看着办，最好是能用笔记一下，如果后来死了记得划掉，谨慎为妙，不然当心自己无法承受通关后发现伤害值超标的惨剧。后期的几场 BOSS 战打起来都要人命，特别是将高难度下 BOSS 霸气无比的伤害和角色缓慢迟钝的动作结合来看时。最后还是不得不吐槽一下八十秒滑过河的要求，不对准灯塔划是永远也划不到对岸的，你调整方向的时候船还有惯性，而在划船部分之前恰好要与本作最犀利的 BOSS 进行战斗，所以……你懂的！

现如今，高清重制版不仅更卡了，连死机的几率都比以前要高，能够坚持下来达成十星评价的人，真是太可敬了。


■被NYMH折磨得死去活来的人都非常想跳过这段剧情……

趣闻 1：据纱迦说，他有位好友已经通过了征服的挑战六，却迟迟收集不齐故事模式中的全部雕像，因此决定放弃……

趣闻 2：铃和伽蓝在打《马克斯・佩恩 3》的时候都曾经遭遇不能开枪的 BUG，只是铃遇到这种情况时每次都能用换枪解决，而伽蓝遇到时手头刚好都只有一把武器。

马克斯·佩恩 3

发售日：2012 年 5 月 15 日
纠结点：New York Minute Hardcore
痛苦指数：★★★★★

New York Minute Hardcore（以下简称 NYMH）是一场玩家与自己的较量。

NYMH 其实只是游戏的普通难度，在第一章给你一分钟时间，随后玩家通过击杀敌人自行获得时间奖励，直至打过全部十四章。难点所在是没有任何 Checkpoint，只有一条命，一次不死从第一章打到第十四章。简单明了的规则，毫不妥协的设定。没有 checkpoint 意味着无任何中断游戏的方式来供玩家调整，倘若你今天没空继续打下去了，只能暂停，然后把机器开到第二天，否则就直接关机，下次全部重打。

《马克斯・佩恩 3》中人物的生命值不像大部分打枪游戏那样，即使玩家保持一段时间不受伤害还是无法自动回复，惟一的回复方法就是吃止痛药。由于时间有限，那么打的时候就肯定不能拖延，得一路往前冲。按理说，只要身上有止痛药就不用害怕，因为游戏有复仇系统（又称金枪不倒），费一瓶药、用一发子弹把杀死自己的杂兵给秒掉就可以了，但本作的物理引擎太过威武，被身后的敌人打到时手经常会扭不过来或者左右手直接打结，在掩体后枪被卡住的情况也是屡见不鲜，连枪都举不起来，拿什么复仇。除此之外，视角问题也是复仇系统的又一大不足，不少敌人在倒下的那一瞬间根本就观察不到，反应稍快点还能用换肩解决，但有些敌人打死玩家后会马上躲到桌子下面去，这种情况怕是再好的操作也无力回天了。因此也难怪有人一进入复仇模式就双手发抖，呼吸困难，弄得连站在面前的敌人都打不死了。

本作的死点不少，大多集中在后半段，挑战全部十四章的过程中几乎要求玩家不能有任何失误，如果发生类似子弹不够了，药不小心忘拿了这样的情况，基本本次的挑战之旅就快到头了。即使你对本作已经了如指掌，人物对话和敌人的出现顺序你都能背出来，都无济于事，死在第一章的开头，和死在第十四章的结尾从表面上看不到任何区别，反正都从第一章的开头重打。


■装甲车这里一失手直接毙命。


■行李传送带这里非常危险。


■最终的榴弹BOSS，过了就升仙了。

罪魁祸首

将这几个游戏稍微总结一下，不难发现罪魁祸首其实有两个。

存档次数的限制显然是最要命，再难的游戏只要能马上接关，从死亡处不远重新开始，总不至于弄得人精神崩溃，毕竟这样还打不过去只能说是自己技术不够，谈不上什么悔恨。“退回大老远”的设定确实有些不近人情，但却是一种挑战的方式。

心理承受能力是另一个方面了，不是每个人都能坦然面对花了一个下午、一个星期、一个月的时间换回进展为零的结果的，这也是导致不少人放弃的直接原因。“受不了了”，“无法接受了”，“太可惜了”，“再也不打了”，以上的一系列想法都是由心理防线崩溃所引起。

解决办法

调整心态是一个很好的办法，把结果看淡些，享受过程，有时候能发现自己的表现比精神高度紧张的时候要好很多，因为准备工作自己已经做得很到位了，剩下的只是临场发挥，放松心情说不定能对攻克难点有奇效，特别是在面对自己曾多次翻船的“老地方”时。

放弃是一个艰难的决定，但凡有希望，谁不愿意坚持下去，但毕竟结果是无法预知的，与其一直在原地纠结，倒不如放下这些去做一些更有意义的事情。时间就是生命呢，少年不要浪费生命了，还有大把的神作等着你去玩，以后有时间，再偶尔把这些留下遗憾的游戏打打，说不定一不小心你就过了。

更多，访问：73139.blog.163.com



文 稀饭 美编 anubis

BIOWARE 两大主打系列周边大搜罗

喜欢欧美RPG的玩家恐怕都有听过Bioware的鼎鼎大名，由当初的《博德之门》到今天的《质量效应》和《龙之世纪》，这家公司一直维持着蓬勃发展的势头，而且也走出了只是使用“龙与地下城”题材制作游戏，做人嫁衣的困境，拥有了属于自己的主打品牌。在加入EA后，Bioware的产品策略得到了进一步的扩张，今天就让我们来看看这家开发商旗下两大主打产品《质量效应》和《龙之世纪》周边产品，主要内容是官方小说、移动平台游戏和影视作品，各位想要进一步了解这两个系列故事背景的玩家可不要错过哦。



MASS EFFECT 质量效应

系列简介

系列首作诞生于2007年，“《质量效应》系列”在诞生之初便作为一款专门针对X360平台的RPG大作而开发，游戏刚发售便获得了巨大的成功，之后系列发展日渐繁盛，今年发售的《质量效应3》虽然遭遇到了结局有逻辑缺陷的问题，但仍然在业内获得各方好评，也算是为这个系列的“谢帕德指挥官三部曲”画下了完美的句号。在周边方面，“《质量效应》系列”的发展方向较为传统，目前最为人所熟知的仍然是精彩的官方小说三部曲和两部登陆iOS平台的外传式游戏作品，动漫方面的作品数量也不少，美日合作的动画《质量效应 失格》(Mass Effect：Paragon Lost)也将在今年推出，想要一窥“《质量效应》系列”世界观的玩家们一定要记得收看哦。

周边一览

●官方小说三部曲

这三部小说分别是《质量效应 天启》(Mass Effect：Recelation)、《质量效应 升天》(Mass Effect：Ascension)和《质量效应 天罚》(Mass Effect：Retribution)，三部小说都由著名科幻作家德鲁·卡宾森主笔，主要角色包括了联盟人工智能专家卡莉·桑德斯、第一次接触战争英雄大卫·安德森、克鲁伯斯特工保罗·格雷森和克鲁伯斯的领袖幻影人。这三个系列时间跨度非常大，在第一部当中，安德森还只是一位有望成为第一个人类神堡特遣精英的士兵，卡莉也不过是位年轻的计算机专家。但在第二部时，时间已经跳转到二十多年后，安德森早就功成名就，而卡莉也成为了人类异能者培训机构格里斯姆学院的管理者。不过无论时间跨度如何变化，三部作品的背景还是忠实于游戏本身的世界观，并且每一部都拥有精彩的故事情节和丰富详实的背景信息供各位系列爱好者们去了解。当然，令这三部官方小说比起其他任何周边都更值得推荐的地方



在于这三部作品已经推出了中文版，摆脱了语言的障碍，还有哪位系列爱好者能够拒绝去拥有这三部作品？

●第四部官方小说

属于“《质量效应》系列”的第四部小说是在今年1月31日发售的崭新作品，名为《质量效应 欺骗》(Mass Effect：Deception)，其故事线延续了之前官方三部曲的人物关系网，但是因为作者变为了William C. Dietz，所以一般被视为另一个新系列的开始。不过这本官方小说出现了新旧作者间的交接问题，William C. Dietz对于系列的故事背景了解程度显然及不上德鲁·卡宾森，从而导致故事中出现了许多与背景设定相冲突的描述，从而令这本官方小说遭到了系列粉丝们的声讨。为了平息怨言，Bioware承诺在日后推出的新版当中解决这些问题。

这部官方小说当中，卡莉与安德森继续担当了重要角色，而故事的大反派之一仍然是幻影人，不过另一位登场的重要角色则是

更多，访问：73139.blog.163.com

保罗·格雷森的养女吉莉安·格雷森。这位女孩曾经是克鲁伯斯的实验体，后来得以逃脱这个恐怖组织的控制，并且逐渐掌握了如何使用在她体内的强大异能，如今，在得知自己的养父被克鲁伯斯害死后，她发誓要向这个奉行人类利益至上的极端组织发起报复行动。如果这本小说得以被翻译为中文，国内的系列爱好者们又将迎来一场故事的盛宴。



● iOS 平台作品



“《质量效应》系列”的正篇作品都是次世代家用机上的大作，要移植到iOS平台上简直是天方夜谭。但是作为EA旗下的拳头产品，将这个系列的影响力扩展到其他平台上似乎是非常理所当然的事情。所以，2009年，作为系列第一款iOS平台作品，《质量效应 星系》（Mass Effect Galaxy）诞生了。本作使用了系列第二作中首度登场的雅各布·泰勒和米兰达·罗森作为主要角色，讲述了一个几乎和主故事线完全不相关的故事。游戏战斗部分采用俯视角射击形式，比起充满欧美卡通风格的人设和动画过场，战斗部分不但画面极其简陋，操作方式也为人所诟病。而且尽管游戏的剧情动画部分表现相对较好，漫画式的人设和游戏正传真实化的人物造型差异巨大，两位主要角色在本作中的模样和在《质量效应2》中的样子差天共地，除了服装细节基本上无法辨认出是同一个人，所以采用原作中的队友不但没有提高亲和度，反而增添了系列粉丝的抗拒感。

相比起来，系列第二部登陆移动平台的作品《质量效应 渗透者》（Mass Effect：Infiltrator）则要成功得多，本作由开发了iOS版《死亡空间》的IronMonkey Studios制作，拥有在iOS平台上数一数二的精致画面和勉强令人满意的射击操作系统。这一次，游戏的故事视角转到了克鲁伯斯特工身上，他名叫兰德尔，是一位经过了克鲁伯斯异能技术改造后的超级特工，既精通多种枪械，又懂得运用强大的异能。不过他最后还是走上了背离克鲁伯斯的道路。比起前一款iOS系列作品，本作的素质要更高一些，虽然战斗部分对于家用机玩家来说仍然显得很生硬，但是在习惯后还是可以顺利通关。而且游戏与《质量效应3》之间有少量联动功能，一定程度上增加了游戏的购买价值。总体来说，“《质量效应》系列”在移动平台上的尝试算不上成功，不过某种程度上来说仍然达成了EA本身的商业目的，取得的成绩仍然是值得赞许的。

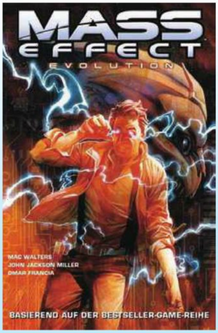
最后要提一下《质量效应 数据大全》（Mass Effect: Datapad）这款应用，和前两面两者不同，这不是一款游戏，而是一款功能软件，里面包含了“《质量效应》系列”中的所有种族、人物和故事资料，玩家可以随时使用这个软件来查询游戏中遇到的背景知识，以深化和扩展自己对于故事本身的认识。对于系列爱好者和背景控们来说，实在是神物。



●动漫作品

因为在创作方面相对容易，而且可以采取连载的方式发行，“《质量效应》系列”的漫画作品数量高达7部，这些作品很好地补充了正传当中无法描述的剧情空挡，令整个故事线变得更为有血有肉，而对于玩家来说，能够有机会了解自己所喜欢的角色更多的经历绝对是一件令人高兴的事情。相比起来，动画因为制作难度和成本较高，除了今年即将播放的《质量效应 失格》，“《质量效应》系列”尚没有其他动画作品诞生。下面让我来看看这七部漫画的详细内容。





■《质量效应 救赎》（Mass Effect: Redemption）是系列当中拥有重要地位的一部漫画作品。在《质量效应2》的开场中，谢帕德为了拯救不愿意离开即将坠毁的诺曼底号的小丑，卷入到了爆炸当中，不幸身亡。之后在游戏中，时间立刻跳转到了谢帕德复活后，而在这期间谢帕德的遗体到底遭遇了什么样的经历？玩家们可以在这部漫画中找到答案。严格来说，玩家只有在读过这部漫画后再开始游戏，才能更好地融入到《质量效应2》的剧情当中。

■《质量效应 侵袭》（Mass Effect: Incursion）是一个只有短短八页的故事，2010年6月21日首先在IGN网站发布，其剧情内容与《质量效应 救赎》有着联系，也呼应着《质量效应2》的开场。这个故事中，欧米茄的海盗女王艾丽娅·缇洛艾克撞破了一桩蓝太阳佣兵团和收集者之间的买卖，而且在随后发现了一个惊天的大秘密。

■《质量效应 进化》（Mass Effect: Evolution）尽管不是官方漫画中最早发行的一部，不过描述的故事却远在其他漫画之前。这部漫画叙述的是幻影人和克鲁伯斯组织诞生的因由。通过这部作品，玩家能够得知幻影人的真名杰克·哈珀，也可以了解到他在第一次接触战争中的经历。但这部漫画另外一个重要之处是描绘了伊娃·柯尔这位勇敢的女性战士，她在漫画的结局中不幸逝世，而在《质量效应3》中，一个用伊娃·柯尔这个化名作为掩饰的克鲁伯斯生化机器人混进了火星的普洛仙人遗址发掘基地，试图偷窃擎天炉的蓝图。显然，就算变成了幻影人，杰克·哈珀对于伊娃仍然是念念不忘。

■《质量效应 入侵》（Mass Effect: Invasion）的剧情介于《质量效应2》和《质量效应3》之间，严格来说比较接近《质量效应3》，因为这个漫画描述的是欧米茄被克鲁伯斯占据的过程，作为这里的龙头老大，艾丽娅·缇洛艾克当然不甘心受人宰割，一场冲突在所难免。这部漫画的作用之一就是向玩家展示了克鲁伯斯堕落的过程，直接开始玩《质量效应3》的玩家可能会疑惑于为什么克鲁伯斯如此快地沦落为一个收割者的傀儡组织，而在读过这部漫画和官方小说《质量效应 天罚》后便不会再有这样的疑问。

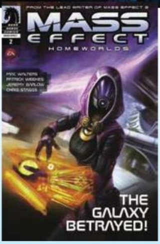
■《质量效应 冤罪》（Mass Effect: Inquisition）首先在USA Today网站上发布并供玩家们观看，其故事内容与《质量效应3》有颇大联系，而主角是大家所熟悉的C-sec警卫队长贝利，这

更多，访问：73139.blog.163.com

部只有八页的漫画说明了贝利成为C-sec指挥官的过程，也一定程度上透露了人类议员唐奈·尤迪纳的阴谋。

■《质量效应 定罪》(Mass Effect: Conviction)发行于2011年九月，描述了谢帕德指挥官在炸毁质量中继器并因此毁灭了一个巴塔利安人星系后接受审判的过程，而作为故事主角的正是在《质量效应3》中加入到玩家队伍中的人类士兵詹姆士·维加。他之前混迹于罪犯横行的欧米茄，在酒吧赌博时却因为电视中转播谢帕德受审判的新闻而情绪失控，和一群巴塔利安人起了冲突。不过最后他被赶到的安德森带走，接到了一个新的任务：护送作为囚犯的谢帕德指挥官乘搭诺曼底号前往地球。这部漫画除了解释谢帕德在《质量效应3》开场前的遭遇，也说明了詹姆士加入到谢帕德队伍中的原因。

■《质量效应 家园》(Mass Effect: Homeworlds)是目前最新的漫画系列，四本漫画会详细描述《质量效应3》中四位队友的故事，他们分别是詹姆士、泰丽、盖拉斯和莱阿娜。目前詹姆士和泰丽的漫画已经分别在4月25日和5月30日推出，盖拉斯的漫画预计在7月25日发售，而最后一本关于莱阿娜的漫画则要等到8月29日才会与玩家们见面。正如漫画系列的标题所示，这四本漫画的内容都与四位角色的家园有关，对于这四位角色有爱的玩家记得不要错过哦。



龙之世纪 DRAGON AGE

系列简介

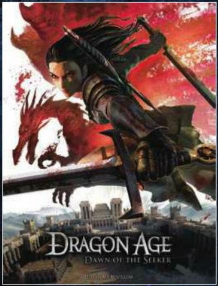
比起《质量效应》,《龙之世纪》系列要更年轻一点，系列首作《龙之世纪 起源》于2009年发行，取得的轰动并不亚于前辈《质量效应》。某种程度上，在核心向的欧美奇幻迷眼中，《龙之世纪》是ARPG模式踏入新时代的标杆之作，更强大的图像引擎，更华丽的招式动作，庞大的世界观，黑暗而严苛的剧情，还有令人赞叹的同伴塑造，以往欧美角色扮演游戏想要实现的一切，似乎都在《龙之世纪》中圆梦。但是，时过日迁，在三年后的今天，一个仍然让角色进行点对点锁定攻击的游戏看起来已经古老得像是化石。《龙之世纪Ⅱ》勇敢地革新了游戏的战斗系统，进一步加强了动作要素，但剧情方面的表现不乏令人遗憾的地方，这个年轻的系列发展之路并不如"《质量效应》系列"平坦。

周边一览

●影视作品

2011年和2012年,"《龙之世纪》系列"分别推出了两部影视作品，前者是配合《龙之世纪Ⅱ》DLC"刺客之印"(Mask of the Assassin)而推出的真人网络短剧《龙之世纪 救赎》(Dragon Age: Redemption)，讲述了精灵刺客塔莉丝与三位同伴一同寻找自我救赎的故事。这部作品短小精悍，分为六集的故事每集长度大约只有7分钟，却讲述了一个非常完整而精彩的故事，演员的装扮、魔法特效等方面虽然因为经费投入的关系而显得有点简陋，但仍然维持住了良好的视觉感受。这部短剧已经被国内有爱的字幕组所翻译，有兴趣的玩家不妨找来一看。另一部作品则是在今年推出的《龙之世纪 追索者的黎明》(Dragon Age：Dawn Of The Seeker)，是一部动画剧，和《质量效应 失格》一样使用日美合作模式，导演是监督了《苹果核战记》的曾利文彦，所以尽管作品中的人物装扮和背景设定都忠于原作，剧情发展和剧本表现方式却带上了浓浓的和风，好处是人物设定比较符合东方人审美，坏处就是某些剧情段落被设置得做作而无聊。许多读者可能会觉得女主角非常眼熟，其实她就是在《龙之世纪Ⅱ》开场动画中审问矮人瓦瑞克的追索者卡桑德拉，只不过她在动画中的造型要相对年轻，头上还绑着马尾。本作的故事重点是卡桑德拉年轻时追捕血法师时遭遇的一场阴谋和历险的过程，打斗部分颇有看点，总体剧情表现则较为一般。





● Flash游戏

因为比起"《质量效应》系列","《龙之世纪》系列"资历较浅，而且目标用户群体上仍然存在着差异，所以这个系列并没有开发移动平台作品，倒是专门致力于打造Flash游戏的EA 2-D为这个系列制作了两款作品，分别是《龙之世纪 旅途》(Dragon Age Journeys)和《龙之世纪 传奇》(Dragon Age Legends)。两者都不约而同地使用了TRPG形式，游戏中许多设定和系统都尽可能地参考了《龙之世纪 起源》，玩过初代的玩家再玩本作时会倍感亲切。不过限于游戏的容量和技术原因，《龙之世纪 旅途》的战斗部分使用了模仿自《魔法门 英雄无敌》的策略性战斗系统，玩家需要在自己的回合选择我方角色的移动位置，攻击或技能使用范围内存在着敌人就可以按下指令发动进攻。在使用同一个EA账号登陆的情况下，游戏还会提供给玩家在《龙之世纪 起源》中的可用奖励。

《龙之世纪 传奇》则是一款专门为Facebook和Google＋开发的游戏，使用的是《龙之世纪Ⅱ》的故事背景，并且与《龙之世纪 旅途》一样尽量地还原了游戏的人物创建系统和升级系统。不过游戏本身还是因应网页游戏特点加入了不少社交要素，其中一个好玩的地方就是玩家能够拥有一座自己的城堡，并且通过不断扩建房间来让城堡变得更雄伟。

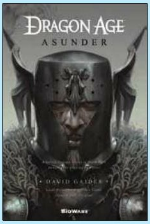


●官方小说

"《龙之世纪》系列"的首部小说由《龙之世纪 起源》的剧本作家David Gaider所著，这既是第一本关于《龙之世纪》的奇幻小说，也是作者第一本小说作品，名为《龙之世纪 被夺取的王座》(Dragon Age: The Stolen Throne)。小说中的故事发生在游戏剧情的三十年前，详细记载了游戏中的故事发生地点费雷登(Ferelden)是如何从奥莱(Orlais)帝国统治中独立，成为了一个新的国家。

在第一部小说发售的同年10月，David Gaider再接再厉地创作了另一部官方小说《龙之世纪 召唤 》(Dragon Age: The Calling)，描述了上一部小说14年后的故事。在这一部小说中，在系列游戏首作中有着重要剧情分量的灰袍守望者(The Grey Wardens)终于登场。他们在历经200年的流放后回到了费雷登，但是却带来了一个极为糟糕的消息，而这个消息最终会引向一个即将毁灭灰袍守望者和费雷登的巨大秘密。

第三部官方小说在去年发行，名为《龙之世纪 决裂》(Dragon Age: Asunder)，作者仍然是David Gaider。这一次故事的发生地点改为了奥莱帝国，时间线是《龙之世纪Ⅱ》第三幕(ACT 3)事件后的一年，讲述了圣殿骑士(Templar)与法师之环(Circle of Magi)脱离教会控制展开了恐怖的"圣魔大战"(Mage-Templar War)。



更多，访问：73139.blog.163.com

让你的生活更来福！

给X360玩家的实用小贴士

电玩百科 迷你特企总动员 SPECIAL FEATURE MINI SPECIAL FEATURE

今年是X360诞生的第7个年头，这一寿命已经远远超过了前几代主机。相信在很多国内玩家眼中，X360和PS3、Wii一样只是游戏机，Xbox LIVE是X360提供的在线服务。但事实上X360是微软用来抢占千家万户客厅的娱乐终端，而且这一目标如今在美国已经实现了一半。而Xbox LIVE实际上是比X360更大的范畴，它涵盖了X360、PC、手机等多方面。未来当你打开PC进入Windows 8时，Xbox LIVE也会随之启动。今天纱迦想为大家介绍一些有关X360和Xbox LIVE的小知识，让你的生活更来福（LIVE）！

活用官网，省时省心！



http://www.xbox.com/ 是Xbox LIVE的官网，不少玩家只是把官网当成查阅成就的地点，殊不知官网的妙处其实很多，下面就简单列举几条（以下提到的选项名称，均以港服中文为例）：

1. 收发短讯。X360不支持简体中文，但如果在官网发送则不受此限。不过PC的打字速度无疑是任何游戏机都不能比的，而且从官网发短讯可以瞬间送到其他任何支持Xbox LIVE的设备上。具体步骤为：社交→讯息。

2. 兑换代码。是否觉得用手柄输入代码比较麻烦？其实只要在官网选择Xbox LIVE→兑换代码，即可输入代码。

3. 切换成就语言。当玩家查看自己的成就时，将官网页面拖到最下方，在左下角有个区域选择，点进去有41个国家和地区的语言可选择，选定之后你的成就语言也会变为对应的（如果该游戏的成就支持多国语言的话），方便玩家查询不同语言的攻略。

4. 卖场购物。在官网可以直接进卖场购物，速度比在X360上快得多。而且用上面所说的切换语言的方法，还可以去不同国家和地区的卖场，只要不是锁区或独有的内容，玩家可以直接以自己的Xbox LIVE账户下载。之后只要打开机器，点一下确定就可以开始下载电脑上所买的东西。

5. 快速查看资料。在官网玩家可以查看其他玩家的资料，并与其比较游戏。正常情况下该方法仅限于自己的好友，但仔细观察网址你会发现最后是好友的名字。只要在网址中将最后的好友名字改为你想查看的玩家的ID，就可以查看其资料或与其比较了。

6. 观看AVATAR造型。如今在卖场中购买虚拟人偶造型时可以观看购买后的效果，不过用X360时这一过程比较耗时，其实玩家完全可以在官网的卖场上观看，速度会流畅很多。此外如果你看中了某位玩家的虚拟人偶道具，只需查看其资料，就能得知具体的道具名，而且有链接直接购买。

7. 设定游戏动态。设定游戏动态是今年更新后增加的功能，可以告诉你的好友你想玩什么游戏。由于在X360上打字不太方便，所以还是在官网上更改比较直观。

8. 注册新用户。过去我们提倡在X360上注册新用户，原因在于前三个用户会获赠一个月的免费金会员，但如今微软改为必须捆绑信用卡才能获赠。因此如果你不在意这一点的话，可以直接在官网上注册。官网注册的好处是会有一步直接询问你想注册为哪个国家和地区的会员，另外在填写资料时可以直接把谷歌或百度来的信息填进去，不到3分钟就能搞定。

9. 排查网络故障。当网络出现问题时，如何判断是自己的网络问题还是Xbox LIVE抽了？方法很简单，只要在官网选择支援，之后看页面左上方会有一个Xbox LIVE状态，点击之后就会告诉你目前Xbox LIVE的运行情况。

举报、封锁和躲避

经常在Xbox LIVE上玩的玩家一定会遇到品行不端的玩家，比如拔线、骂人、挑衅或者修改成就、窜改程序等等。遇到这样的情况时，可以利用Xbox LIVE提供的功能来解决。

1. 提出抱怨。这个过程只要按下导航键，选择好友→玩家→提出抱怨就可以了。提出抱怨相当于举报对方，针对的情况包括：该玩家的资料中使用了不恰当的内容、在语音和文字通讯以及视频通讯中有不雅举止、修改成就或窜改程序。微软不会泄露提出抱怨的玩家ID，当收到抱怨之后会进行核实，如果属实会给予对方短至24小时、长至9999年的封号处理。



2. 封锁。如果你不想再收到从某位玩家那里发来的讯息，只需点击其发来的讯息，然后选择封锁通讯，就可以从此以后再也不接受来自该玩家的任何讯息。当然如果对方发来的讯音中有违禁内容，还是直接提出抱怨比较好，在有证据的情况下一般都是秒BAN。

3. 躲避。如果很烦某人，又不想举报或封锁，就可以试试躲避。只要按下导航键，选择好友→玩家→送出玩家评价，然后选择躲避此玩家就可以了。这样以后你搜索的时候遇到他的几率就会变小。相对的如果你选择喜欢该玩家，那么以后搜索时遇到他的几率就会变大。这一招也可以用在联机对抗中，比如你遇到菜鸟时就选喜欢，遇到高手时就选躲避……

在PC上拿成就！

如今就算是没有X360的玩家，想必也对微软发明的成就系统有一定认识。不过你知道吗，其实玩PC游戏也可以拿成就的。注意并不是所有的PC游戏都有成就的（比如日本的那种特色游戏，你懂的），只有打上Games for Windows标签的游戏才有成就，具体可以参见游戏的封面。Games for Windows（以下简称GFW）游戏和X360游戏类似，也分为1000点的光盘游戏和200点的XBLA游戏，不过实际上是没有这种叫法的，这么称呼只是为了方便而已。玩家取得的GFW游戏成就是可以反应到Xbox LIVE账户的，而且绝大部分GFW游戏的成就都是和X360版分开计算的。





▲封面上方便是GFW标签，有这个就代表有成就！

GFW游戏一般都有X360版，不过也有少量例外，如《微软模拟飞行》、《帝国时代在线》，原创游戏中最值得一提的是大名鼎鼎的《银河英雄传说》。总的来说GFW游戏中的成就神作很少。但不可不提的是《辐射3》，该作因为存在官方秘技，可于10分钟内解除1550点成就（含DLC成就），被成就犯称为宇宙第一神作！

更多，访问：73139.blog.163.com

手机也能打成就！

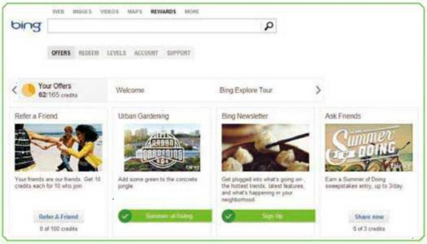


▲纱迦用的WP手机——HTC Titan，以其不到2000的价格来说相当超值。(非广告)

相信关注杂志的人最近已经看到纱迦开始打WP游戏的成就了。WP的全称为Windows Phone，其含义可以望文生义。和GFW游戏一样，WP游戏的成就也能计入Xbox LIVE账户。WP游戏的成就上限一般为200点，部分免费游戏为50点，分量只相当于升级前的XBLA游戏。不过由于手机游戏可随时游玩的特性，其便携性不是XBLA游戏能比拟的，而且售价多为人民币6元到40元之间，性价比极高。

WP游戏自然要在WP手机上才能运行，目前国内比较常见的WP手机包括诺基亚Lumia系列、HTC Titan、三星Omnia系列等。过多的手机内容就不讨论了，需要注意的是目前市面上所有已推出的WP手机均不支持年底的Window Phone 8系统，最高只能升到Windows Phone 7.8系统。不过如果你是把WP手机当成掌机来玩的话就不用担心了，要知道WP游戏经常会下架的。

免费点数轻松攒



微软点数是Xbox LIVE通用的虚拟货币，正常情况下玩家是需要购买点数的，不过也有正规方法来获得免费点数。首先是Xbox LIVE REWARDS。简单地说，当你加入这一活动后，只要完成特定要求就可以获得数量不等的微软点数。例如续约金会员、卖场购物、参加调查、在指定游戏中花指定时间等等，具体可以在http://rewards.xbox.com/中查看。

不过需要注意的是，Xbox LIVE REWARDS并不对所有人开放。首先，目前该活动仅针对澳大利亚、加拿大、德国、法国、爱尔兰、墨西哥、新西兰、英国、美国这几个服的用户；其次，光加入Xbox LIVE不行，还得加入Xbox LIVE REWARDS。

不得不说，Xbox LIVE REWARDS的门槛并不低。如果你觉得麻烦的话，可以选择必应REWARDS。必应是微软开发的搜索引擎，目前市场份额还不及谷歌，因此微软用必应REWARDS来扭转乾坤。必应REWARDS的网址是http://www.bing.com/rewards/，对应几乎所有国家和地区的Xbox LIVE账户。首先玩家需要输入自己的Xbox LIVE账户，没有的话可以自己注册，并不需要X360。不过该服务不对应中国大陆，因此大家注册时一定要注意。当玩家使用必应搜索时就可以获得必应点数，用必应点数就可以换到各种奖励，其中大陆玩家最需要的便是微软点数。必应REWARDS的玩法很多，具体就不多说了，注意第一次登陆时必须以国外IP，国家和地区以及语言不能乱选（推荐一路美国到底）。

初具雏形的健身中心

7月中旬，微软在Xbox LIVE美服卖场率先推出了名为Kinect Playfit的应用程序。简单地说，Kinect Playfit就是微软打造的健身中心。它会根据你提供的个人资料，追踪你在Kinect游戏中的表现，从而估算你消耗的卡路里值。这个应用程序必须联上Xbox LIVE才能使用，而你获得的数据会上传到全球排行榜上，并会直接比较你和你朋友的差距。为了增加趣味性，这个应用程序还提供了200点成就。



Kinect Playfit是家用机史上首个提供健身数据跟踪的应用程序，让游戏健身的效果更加强大。虽然目前功能还不够多，而且也不是支持所有的Kinect游戏，甚至目前只有英文版本，但未来会得到进一步的加强。

以授权转移实现合购

众所周知，从Xbox LIVE上下载回来的东西是有使用限制的，玩家并不能将A机器上下载回来的东西直接搬到B机器上使用。原因在于LIVE内容有授权限制，一为硬件授权，二为账户授权，其中账户授权必须联在Xbox LIVE上才能进行，具体表现为：第一次下载时所用的机器上的任意账户均可使用该内容（硬件授权），之后下载所用的机器上的账户必须用双手柄大法让在下载账户在线才能使用（账户授权）。因此这个时候你需要使用授权转移，简单地说就是多一次硬件授权的机会。

授权转移之后，并不影响之前下载过的机器，因此每授权转移一次，就等于是多了一次合购的机会，所以肯定不能没有限制。过去微软的规定是12个月一次，但在去年PS3将5账户改为2账户时，微软将授权转移的时间大幅缩短到4个月，等于说一年可以多分给4个人（算上一开始的一次），而且该操作直接在X360上就能执行。不过用这个方法合购时一定要小心不要上当受骗。

与手机轻松联动

微软在经过多年的努力后，总算是摆正了心态，不再排斥iOS和安卓这两大热门系统。如今在这两个平台上玩家均可免费下载到名为My Xbox LIVE的应用程序。这个应用程序可以算是一个小型的官网，虽然功能差不少，但最基本的查看资料、收发短讯、比较成就、修改资料等功能都没有问题。而且借助微软一贯牛X的整合，My Xbox LIVE可以做到完全同步。当玩家在X360上取得一个成就时，只要瞬时刷新一下，就会在手机上表现出来。不过和WP手机比，My Xbox LIVE就远未够班了。因为WP手机毕竟是微软自家的东西，那功能之齐全简直堪比官网。

今年E3展上微软主推的魔镜（Smart Glass）堪称与手机联动的最佳典范。从目前收到的开发资料来看，魔镜不仅能够让Xbox LIVE与移动平台的联动更加紧密，甚至可以实现Wii U那样的游戏功能，而玩家无须添置新的硬件，只要届时下载一个应用程序即可。可以说，软饭们的好日子在今年冬天就要到来了！



更多，访问：73139.blog.163.com

文 金馆长 美编 一刀



EA 今年射击游戏重头戏——《荣誉勋章 战士》相信大家已经很熟悉了，在这部游戏的网战部分玩家可以扮演来自各个国家的不同特种部队，那么除了在好莱坞大片中频繁走穴的海豹突击队之外，在预告片中出现的那些特种部队都是怎样的呢？听我一一道来——

荣誉的勋章
世界知名特种部队巡礼

完全无败的克格勃之子 Spetsnaz ALFA GROUP

提到前苏联的情治机关，那么大家第一时间想到的肯定是著名的克格勃（KGB）。而现在俄罗斯最具威慑力的反恐特种部队 Spetsnaz ALFA GROUP（通称阿尔法小队）最早就是克格勃内部的一支小分队。1974 年根据尤里·安德罗波夫的指示，克格勃选拔成立了一支数量仅有 30 人的小分队，专门负责应对各种恐怖事件。

1979 年，这支小分队第一次出击，毫发无伤地制服了一名绑着炸弹进入美国驻苏联大使馆的“恐怖分子”，这也标志着阿尔法小队的正式亮相。同年 12 月，该部队还参与了苏联进攻阿富汗的战争，并且作为主力部队攻入了当时的阿富汗总统府。随后的 1981~1986 年间，前苏联三大恐怖事件都被阿尔法成功制服，一时间阿尔法小队名声大噪。

阿尔法小队的选员标准相当严苛，首先作战素养至少要达到空降兵的标准（空降兵要求敌后无支援无掩护作战，本身已经接近特种部队性质了），年龄在 25~27 岁，受过高等教育。值得注意的是这个只是入围的标准而已，入围之后还要进行严格的考试，考试内容甚至包括性格方面。入选之后还要经过极其严格的训练，每个月还要进行考核，一旦不合格就会被清退，所以阿尔法小队队员个个都能以一当十，不过这样也限制了这支部队的规模，阿尔法小队目前为止也只有 250 人而已（但是选员标准已经有所放宽）。



因为队员都受到过高等教育，所以有着自己的思考能力。苏联解体期间政治形势极为混乱，苏联内政部曾经下令阿尔法小队进攻叶利钦所在的议会大厦，考虑到此举可能造成的平民及非战斗人员重大伤亡，阿尔法小队断然拒绝了这个命令，这在世界特种部队的历史上都是极为罕见的。

在之后的车臣战争中，阿尔法小队屡次作为作战部队投入战斗，虽然有一些损失，但是都出色地完成了任务。但是由于有多次抗命不尊的先例，导致很多政界人士对这支部队有所不满。

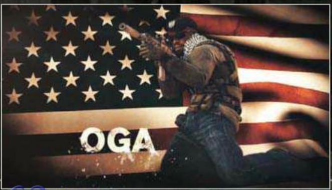
自阿尔法小队建立以来，他们的行动无一失败，堪称世界最强的特种部队之一。

危险的匿名者 OGA

如果大家去查的话，世界上一定没有一只特种部队的名字叫 OGA，OGA 的意思是“其他政府部门”（Other Government Agency），这是一种委婉的说法，在某些不好直接说出部队名称的场合用来指代一些属于政府或者军队的特殊部队（“我们的其他政府部门去解决人质事件了”总比“我们已经向你们国家派出了 CIA 特工拯救人质”要委婉许多）。在美国多用来指代 CIA 等特工机构，有时候一些执行特殊任务的部队也会被冠以这个名称，比如《战地 恶人连》中的那个 B Company。由于这种隐秘性，OGA 也有一种“非正规部队”的意味在里面。

因为没有具体部队名称，事后也很难追究责任，在执行某些任务的时候这支部队可能会为了追求效果而使用一些超越法律的手段。比如刑讯逼供和掩埋证据等等行为。而且一般来讲，派出 OGA 执行的任务都是极为棘手的任务，使用一些非常规手段也是必需的。

不过目前由于记录的缺失，我们无从得知 OGA 到底有过什么战绩，所以冠以这个名称的部队注定要生于黑暗，终结于黑暗。



更多，访问：73139.blog.163.com

东欧的坚盾与利矛 GROM

GROM（Grupa Reagowania Operacyjno-Manewrowego）国内通称为波兰机动反应作战部队。这支部队的具体规模和行动模式都被波兰官方严格保密，据猜测这支部队的人数在270人左右，单个作战小组人数在4~6人。这支部队是为数不多的招收女性特种兵的特种部队，因为女性特种兵"可以使作战能力更具多样性，对部队有一个积极的平衡作用"。

GROM特种兵的来源主要有两个方向：波兰陆军第一特种作战团和海军潜水部队，虽然这两支部队已经可以算是特种部队性质的部队了，但是依然要经过严格的选拔和淘汰才能入选GROM。入选队员要求至少会说两国语言，拥有救护资格，由于波兰国内河流众多，所有的特种部队成员都需要有水中作战能力——也正是这一点，让GROM有了日后名声大噪的机会。

GROM非常重视狙击，每个队员都有充当狙击手的实力，这也让他们手里的PSG-1有了更多的用武之地，而队员全面的能力也让战斗小队随时可以保持充足的战斗力，换言之减员对这支部队造成的战斗力损失要小于其他的部队，尤其是在损失狙击手的情况下。该部队的射击训练都是实弹的，足以看出对射击能力的重视。



GROM最突出的特色是拥有一支强大的支援部队，包括爆破、通讯等等，支援部队的成员多数是负伤或者年龄比较大的前GROM成员。

GROM早期主要负责保卫工作，在海地民主行动中主要负责联合国人员的安保工作，让很多人都认为这支部队只擅长保卫。不过伊拉克战争爆发的时候让人们见识到这支部队强大的攻击力。在美军正式进攻伊拉克之前，GROM一支秘密小分队就来到乌姆盖斯尔港外潜伏。2003年3月19日，GROM发动进攻，消灭驻守乌姆盖斯尔港的所有伊拉克士兵，当时乌姆盖斯尔油田已经绑满了炸弹，一旦作战有失误瞬间整个港口都有可能化为一片火海。但是GROM就是完成了这个艰巨的任务，让整个世界军界刮目相看。伊拉克战争后期，GROM还至少参与了逮捕30名扑克牌通缉令上的伊拉克高官。

在今年举行的欧洲杯上，GROM也参与了安保工作。

最古老的特战血统 SAS

世界上第一支正规特种作战部队，大部分现代特种战术的开创者，现代特种部队模范，以能在短时间内准确而高效的完成任务而著称。SAS的历史最早可以追溯到第二次世界大战初期，最早是空降指挥部下辖，1942年增至390人，名称正式定为第一特种空勤团（1st SAS）和英国本土其他一些特种作战部队（比如山地作战部队）合并重组后在苏格兰成立了一个旅的特种作战部队。这支部队包括5支分队，1、2分队为英国团，3、4分队为法国团，5分队是比利时中队。这支部队经过训练后被送到了北非战场，他们最擅长小股部队在敌后活动，以消灭德意军队有生力量为目标，搅得敌人后方鸡犬不宁，隆美尔甚至下令"只要抓到SAS的成员，不经审讯就地枪决"，可见这支部队的恐怖。

二战后由于政治原因英国决定解散SAS，不过基于对未来战争的考虑还是决定成立一支作用类似的作战部队，一支地方军队经过整编后被命名为第21特种空勤团（21st SAS），这才是我们最熟悉的那支SAS的前身。

和其他反恐和安保为主的特战队不同，SAS的目的就是战争。在战后抑制殖民地独立运动的过程中SAS积累了丰富的战争经验。甚至可以说在1967年以前SAS都是以战代练的。由于经常在世界各地执行各种作战任务，SAS在世界范围内都负有盛名，很多国家都聘用他们作为战斗指导，SAS甚至会直接参与到他国特种部队的行动中，比如德国第九边防大队最著名的战例——解救摩加迪沙客机的作战，就有两名SAS队员的参与。

1980年，SAS真正来到了世界瞩目的中心，在当年的伊朗大使馆人质劫持事件中大显身手，当时由于英国法度森严，军方不能干预警方的行动，这件事情从头到尾几乎都是伦敦警方在处理，但是由于处理不当导致一名人质横尸街头，不得已伦敦警方请出了SAS，SAS也没有辜负英国人民的期望，直接用特种作战方式冲进大使馆解救出了所有人质，一瞬间成为了世界瞩目的英雄。之后的英阿马岛战争，SAS再次体现出了他们"作战部队"的实力，破袭机场炸毁了阿军11架飞机，传说他们还曾经在阿根廷本土登陆执行任务，但是这一点没有得到官方证实。



关于SAS使用的装备，还有一个小细节，由于英国人高傲的自尊心，他们要求所有的英国作战部队配备英国国产的武器，当时英国陆军列装的突击步枪为故障之王L85系列。不过有一支部队例外，就是SAS，他们现在还坚持使用M16系列，英国军方多次交涉无果也就默认了这个事实，另外虽然SAS勉强接受了英国产的L96A1作为狙击步枪，但是大多数成员还是更青睐使用PSG-1。

年轻的德意志圣盾 GSG-9

其实德国特种作战的概念诞生相当早，跟英国应该是同时期的，但是二战中党卫军和盖世太保们给人留下的印象太过恐怖，导致周边国家甚至是德国国民都对德国成立特种部队这一点表示恐惧，所以德国迟迟没有成立特种作战部队，在这一领域也算是起了个大早，赶了个晚集。

1972年的一件事情改变了这个局面，这一年的慕尼黑奥运会上发生了著名的慕尼黑惨案，8名持有武器的巴勒斯坦黑九月成员劫持以色列运动员作为人质，当时由于德国没有特种部队，一切交给巴伐利亚州警察负责，由于火力不足加上警察作战能力低下，导致没有第一时间击毙犯罪嫌疑人，在长时间的枪战中九名人质全部死亡。由于以色列是犹太人国家，当时世界上多数媒体都指责德国保护犹太人不力。痛定思痛，德国政府决定成立一支专门应对恐怖袭击的部队，但是为了和之前的党卫军等等区别开来，必须是一支不用于战争的部队。于是他们想到了联邦边防警卫队。之后在SAS的帮助下德国成立了GSG-9，即德国边防警卫队第九大队（GSG-9 of the Federal Police）。

由于GSG-9是隶属于警察而不是军队（警察是纯内政性质的），所以他们的出击是受到严格限制的。国内出动必须有德意志联邦检查局的许可，国外出动必须有联合国邀请或事件发生国的大使级邀请以及总理的首肯。

属于GSG-9的舞台终于到来——1977年恐怖分子劫持了汉莎航空公司的飞机，经由意大利、塞浦路斯、迪拜等地之后辗转飞到了索马里首都摩加迪沙，经过交涉摩加迪沙政府邀请GSG-9出动，于是在飞机降落前，GSG-9的部队就已经包围了摩加迪沙机场。交涉无果，嫌犯也变得焦躁起来，于是GSG-9决定强攻。



在确定了有一名恐怖分子在驾驶室之后，GSG-9发射了闪光弹，被闪晕了的恐怖分子没有注意到两名SAS队员已经来到了机翼上，两名SAS队员打破舷窗把闪光弹扔了进去，早已守候在机舱和驾驶舱口的GSG-9队员立刻发动进攻，数秒内战斗结束，嫌犯三名死亡，一名女性嫌犯重伤，人质全部存活。顺带一提，这一战捧红了一支德国造的冲锋枪——大名鼎鼎的MP5。

洗雪耻辱的德国特种部队一跃成为世界一流特种部队之一，并且经常被以色列政府邀请执行任务。

更多，访问：73139.blog.163.com

令人心动的游戏限定版

电玩百科 迷你特企总动员 MINI SPECIAL FEATURE

记得以前还在读书的时候，每次临期末考试之前我的家长们总会跟我约定——如果这次考试拿到多少分就奖励你多少钱；如果这次考试在学校（班级）排前几就送你这个那个；如果分数能超过那谁家的孩子就带你去这里那里……不可否认，奖品诱惑是最简单直接的动力来源。那么相信大家拿到这本杂志的时候，已经过上一个愉快的暑假了吧~不知道大家经历了一场痛苦的磨难之后，有没有获得相应的战利品呢。你们的“雇主”（家长）又有没有履行诺言呢。

什么？没有？真的吗？嗯，我懂的，所以这篇特企只是科普而已啦，真的不是在给大家挖坑。

回归正题，所谓的限定版是指一张游戏在发售是捆绑了很多跟游戏本身相关的周边，成套地进行贩卖的方式。由于日本市场和欧美市场客户口味的差异甚远，所以游戏的限定版内容也有明显的区别。比如日厂常见的是 CD、广播剧、PVC 乃至海报、抱枕都有，一般是能满足精神需求的东西。而美式游戏限定版能在观赏性和实用性之间保持平衡，比如除了画册、原声 CD 之类的东西之外，还会有诸如皮带扣、衣服等五花八门的东西，当然更少不了的是能增加游戏乐趣的 DLC 内容等。趁着这次暑期刚到，就让我来给大家介绍一下年内即将发售的游戏限定版吧。

文 宇宙人 美编 一刀

《生化危机6》白金版&收藏版

-白金版内容-

1. 游戏本体 ×1
2. 里昂真皮夹克 ×1
3. 药剂盒文件夹（4 款中随机 1 款）

售价 105000日元

-收藏版内容-

1. 游戏本体 ×1
2. 丧尸金属包装盒 ×1
3. 针状炸弹收藏盒 ×1
4. 各势力军队徽章套装（共 3 款）
5. 设定集 ×1
6. IVY 大学恤衫 ×1
7. Xbox Live 虚拟人偶造型 /PS3 主题

售价 149.99 欧元





首先为大家介绍的就是 10 月份即将发售的《生化危机 6》相关的两套限定版，其中白金版是日版的限定内容，该套装只能通过官方的销售网站 e-Capcom 上预约购买，主打内容自然是里昂在游戏中所穿的真皮夹克。从官方公布的图片来看夹克的还原度极高，细节做得相当到位，高级牛皮革的材料看上去质感很舒适。当然官方也开出了 10 万日元的天价，折合 RMB 超过 8 千元。说来 Capcom 没少推出过“《生化》系列”相关的衣服，虽然价格都不便宜，但开到这个天价倒是没多见。相信这个价格对玩家的爱来说是极严峻的考验吧。而且，笔者在整理资料时发现这个套装在 e-Capcom 上已经截止预定了，因此，大家如果还想取得这个套装恐怕只能去日本雅虎上找拍卖的了吧。

而另外一款收藏版则是欧版限定，收纳盒、画册以及 DLC 等都是很多游戏的限定版标准配置，恤衫也是亮点之一。虽然缺乏像皮夹克那种特别吸引眼球的物品，但内容还算充实。更重要的一点是售价仅 149.99 欧元，折合 RMB 大概 1200 左右，而且直接能从亚马逊等网站购买。相比起白金版还是这个收藏版更容易令人接受。

《杀手47 赦免》专家限定版

-限定版内容-

1. 游戏本体 ×1
2. 《杀手 47》设定画集 ×1
3. 制作花絮 DVD×1
4. 三把 DLC 枪械

售价 79.99 美元

比起《生化危机 6》，《杀手 47 赦免》的限定版倒是显得没那么大气。设定画集对喜欢本作的玩家来说颇有收藏价值。而制作花絮的 DVD 在日式游戏限定版中非常少见，感兴趣或者想增长见识的玩家绝对能从中有所收获。DLC 可以说是现在很多大作限定版必备的赠品，当然本作也不例外，其中的内容中包含了 Agency Jagd P22G、Agency HX UMP 和 Agency SPS 12 三把武器。有了这些武器相信初期对玩家带来很大帮助。



《未闻花名 携带版》限定版

-限定版内容-

1. 游戏本体 ×1
2. 特制铁盒 ×1
3. 广播剧 CD×1
4. 广播剧 CD 台词本 ×1
5. 本间芽衣子等身大海报 ×1
6. 安城鸣子等身大海报 ×1

售价 10290 日元

《花名未闻》是去年口碑最好的动画之一，描述同年的伙伴中的友情以及长大之后渐渐失去的东西，给人带来无数感动的作品，当然随着动画改编游戏的热潮，本作改编登陆 PSP 平台也是顺理成章。

限定版的特制铁盒可谓别具心意，有时候赠品并不需要特别珍贵或实用，能够体现到这部作品的主题才是最重要的。至于等身大的海报也是不少日式游戏限定版常用的内容，对于喜欢一部作品的人来说，能够感受到与剧中的角色在一起生活是挺美妙的。说到等身大，如果是抱枕就更厚道了（拖……）。



更多，访问：73139.blog.163.com

《英雄传说 零之轨迹 进化版》chara-ani限定版

－限定版内容－

1. 游戏本体 ×1
2. 阿莉安洛特小人偶 ×1
3. 原声 OST 集 ×1
4*. 广播剧 CD×1
5*. 特制擦屏布 ×1
6*.PSV 专用保护套 ×1

（*为 chara-ani 限定版专属内容）

售价 **9800** 日元

《零之轨迹 进化版》是之前 PSP 版的移植，追加了全语音，成为“《英雄传说》系列”首款全语音的游戏。而这次移植作品的限定版最大的亮点在于人气极高的角色，人称“七柱姐”的阿莉安洛特粘土。由于之前《零轨》和《碧轨》两部曲也推出过几位主人公的粘土，所以这次怎么能漏了“七柱姐”呢。另外，PSV 的保护套也是非常实用的周边，广播剧也是标配之一，折合 RMB 约 800 左右。

不过这次的限定版套装有一个非常坑爹的设定——就是那套原声 OST 集。首先这套 OST 一共有三张 CD，其中第一张是预约特典，只要发售前到店铺预定就能得到。第三张盘就是上面提到过的 chara-ani 限定版特典，即一定要到 chara-ani 这家店铺购买的限定版才附带的。好，那请问第二张 CD 呢？其实在普通店铺的限定版里面。普通限定版跟 chara-ani 限定的区别在于没有广播剧和保护套等配件，价格便宜 2000 日元，但如果想收齐 3 张 OST 集，就必须再购买一套这样的限定版（Falcom 你还真做得出……）。



《那由多的轨迹》限定版

－限定版内容－

1. 游戏本体 ×1
2. 天使羊玩偶挂饰 ×1
3. 广播剧 CD×1
4. Acoustic Live DVD（初回特典）
5. 原声 CD 集 ×1（Falcom 通贩特典）

售价 **7980** 日元

比起《零之轨迹》，本作的限定版虽然没那么丰富，但内容也不过不失，售价折合 RMB 之后不到 600。虽然内容物也是标准的原声＋广播剧的阵容，但“《轨迹》系列”历代的 BGM 都是很燃的，制作水平相当高。不过如果想买的话，记住只有到 Falcom 的官方店买才能获得这张 CD 哦。除此之外，天使羊的玩偶挂饰也相当可爱。惟一遗憾是限定版中没有角色的粘土人偶。



《刺客信条III》自由版



－限定版内容－

1. 游戏本体 ×1
2. 24cm 主人公 Connor 手办 ×1
3. Alex Ross 设计铁盒包装 ×1
4. 乔治・华盛顿笔记本 ×1
5. 单人和多人模式的特别任务

售价 **79.97** 欧元

记得 301 期杂志的“多边共享”里面铃姑娘为我们介绍过一款《刺客信条Ⅲ》育碧工作室限定版。不过，她在最后说的那句“机不可失失不再来”没多久就应验了。万幸的是，本作的限定版并非只有一款，目前为止育碧针对不同用户需求一共公布了 5 款针对家用机平台的限定版，虽然内容有部分是相同的，但每个版本都有专属的内容。限于篇幅，这里就为大家介绍内容较为丰富的自由版。

自由版最醒目的内容无疑是 24cm 高的 Connor 手办，而同样带这个手办的还有美版限定版（Limited Edition）。

铁盒可以说是美式游戏限定版的标配，因为从珍藏的角度来看，金属制的包装盒除了更能保护游戏本体之外，本身也能显出一种尊贵。而本作自由版的铁盒包装是由著名漫画家 Alex Ross 设计的，这个是较其他版本更为独特的地方。而乔治・华盛顿的笔记则跟 Join or Die 版相同。

除此之外，游戏的单人模式中同时收录了两个特别任务，分别是“Ghost of War” 和“Lost Mayan Ruins”，这两个任务另外各自收录于 Join or Die 和美版限定版中。79.97 欧元的价格相当于 500 多 RMB，也算的上是几个限定版中性价比最高的。当然如果大家在意实物内容的话，美版限定版（有手办、殖民地旗帜和金属皮带扣）也是不错的选择。

《侦探歌剧2》限定版

－限定版内容－

1. 游戏本体 ×1
2. 明智小衣角色粘土 ×1
3. 原声 OST 集 ×1
4. 广播剧 CD×1

售价 **14490** 日元



这个游戏前作送的粘土人表情好萌！害我还没搞清楚这是个什么游戏就买了！

那这次也快上吧，明智小衣的人气也很高哦。

有更萌的表情么？

没看见。

再见……

个人认为，其实对于单纯玩家来说，限定版本身是可买可不买的，但当一款佳作带给我们感动，我们渐渐对该作品相关的东西产生了爱的时候，我们慢慢就希望能从更多的地方看到、或使用到喜欢的作品相关的东西，所以我们就会去买该作品相关的周边，以及游戏的限定版了。当然，你也有可能从一开始就因为对游戏有很高的期待而去买限定版。只要有爱，有什么不可以的？

最后澄清一下，我真不是在给大家挖坑啊～。

更多，访问：73139.blog.163.com

E3 2012游记补充版

电玩百科 迷你特企 总动员

MINI SPECIAL FEATURE

胜负师：301 期的 E3 游记《回首洛城艳阳天》收到了不少读者的正面反馈，大家能够喜欢这篇文章我感到非常高兴，对发来意见的朋友也在此表示感谢！当然，每次写这样的东西，都会因为时间和版面的限制，有一些遗憾的地方。不光是见闻趣事方面依然有可以分享的内容，从所拍摄的两千余张照片中也能挑出不少有趣和精彩的瞬间。于是我便和星夜商量着写个游记补充版，他会就美国的住房、饮食和物价谈一些自己的感受，而我会谈一些会场内外的小插曲，另外还整了个小图秀，希望大家能喜欢。

住房

面对国内高企的房价，大家对普遍住大房子的美国人都是羡慕不已。这次在洛杉矶去了一户普通华人的家里，无论是房子的大小、结构还是周边环境，在当地都算是比较有代表性的。用国内的标准来说，这就是一座独栋双层别墅，带小草坪，可以种点果树什么的。这种是典型的洛杉矶住宅，看起来挺漂亮，实物还是有点破旧的，大概介于我们的乡村住宅与别墅之间。房子从外表上看起来挺大，其实里面也不算很宽敞，层高并不高，大约相当于一个普通的两房。不过人家有两层楼，当然是完全够住的。一般混得比较好的中产阶级都住这样的地方。

洛杉矶的房价在美国可以排前几名，要住大房子也不是那么容易的。而且多数房子都有好几十年的房龄。买一套 50 年房龄的房子对国内来说是无法想像的，而在这种已经成型五六十年的城市，却是再普通不过的事儿了。想住新房子只能买块地、找个工程队自己盖，美国的地产商主要开发商业地产，像国内那种由开发商成片开发的住宅我还真是一个都没看到。所以说，美国人的居住模式和我们国内的乡村比较相似，与我们在城市里或者城郊看到的别墅群绝不相同。那种环境优雅、带游泳池、有保安 24 小时巡逻的别墅在美国也是只有富人才住得起。

饮食

美国的饮食和美国人的体型一样粗犷，无论是西餐厅还是中餐厅，食物的分量都是多到令人咋舌。我们在美期间点的菜几乎就没有一次吃完过，就算是龙虾、蟹之类都能给你满满一大盘，这还是考虑到华人饮食量的中餐馆，如果去吃牛扒、汉堡之类，那分量会多到让你几个月都不想再吃肉。去超市里买肉的话，换算成人民币大概与国内的价格差不多，而虾蟹之类要比国内便宜得多。美国的食品都比较干净，以至于每次回国一吃编辑部楼下的快餐店就拉肚子。不过据说美国的转基因食品太多，吃久了也不健康。有钱人都去特殊的店里买特级的肉和有机食品，一般人吃不起。普通超市里肉菜水果价格按照当地的收入水准来说，便宜到几乎可以不用看价格，想吃什么拿了就是，通常都是已包装好的超大盒分量，不用打秤。

物价

说到饮食，不得不谈一下美国的物价。美国应该是发达国家里物价水平最低的国家之一，就算是在美国物价较高的洛杉矶，也让我们这些来自发展中国家的底层人民觉得压力不大。也许是因为越发达的地方物资供应越丰富，价格自然比较低。而且美国交通方便，油价低、没有高速费，运输成本就少了一大截。总而言之，在美国生活，就算是最穷的阶层，在物资消费方面也完全不用担心。

不过这并不表示在美国的生活成本就比中国低。首先是房租比国内高得多，美国一般 35 岁以下的年轻人一般是不买房子的，在洛杉矶这种地方，租个单房的 studio 每月少说也要一千多美元。按照人民币计算的话，一个月在房租上花一万块很正常。为什么房租这么高还是宁租不买呢？因为买房要交房产税，普通家庭的房子一年就要交四五千美元的房产税。更重要的是美国人都不怎么存钱，每个月赚的钱能把信用卡账还上就不错了，年轻人一般不会有省吃俭用买房子的概念。为什么收入高、物价低，



■不少2B青年都喜欢和环球影城里悬挂着的大白鲨合影。



■离我们所住酒店最近的一家GameStop，在里头收获不多。



■环球影城《怪物史瑞克》项目门口的特殊停车场。



■其中一个按钮会向游客的鞋子喷水，几乎没有不中招的。



■听星夜说有一年的媒体晚宴就在这里举办。



■马屁股上写的是“能看能照不能摸”。



■环球影城附近的一家寿司店，看着很不正宗的样子。



■十美刀左右就能买到的小金人，上面写着各种最佳，最佳朋友、最佳老爸、最佳情人、最佳自己等等。



■步行街前的广场大屏幕里正在播着麦当娜的MV。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 星夜、胜负师 摄影 胜负师



■各种蝙蝠侠模型，注意后面还有几个“肥猪流”蝙蝠侠。



■这几个的个头大，做工精细，当然价格也很给力。



■这个不知道是什么来头，竟然也要三百多美刀！两千人民币买这个？疯了！


■粉红色小猫来刷屏啦，铃姑娘看到一定很喜欢。



■好莱坞星光大道街景，是不是很有典型的美国味道。


■这个士官长是GameStop环球影城店的镇店之宝。



■一元小汉堡看着不错。这个是洛杉矶本土品牌的汉堡店。


■蔬菜一块到三块钱左右一大包，和国内比也真心不贵。


■星夜挑了一盒樱桃，整整吃了五天！

还是存不了钱？因为人家追求的是“来福斯代尔”：租个好点的房子花掉一大笔钱后，平常还要到处玩，在自己的喜好上花钱绝不手软。还有就是一切与人工成本挂钩的都很贵，理发、足浴、按摩……享受这些人工服务时，美元就只能当人民币用了。更贵的是医疗，做个简单的阑尾炎手术动辄五六千美元，做个胃镜动辄七八千美元，大概是国内的几十倍。我所认识的所有住在美国的朋友都在不断强调“根本病不起”的事实。想避免高昂的医疗费，只能买保险。国内那种一年几百块就能报销大部分住院医疗费用的待遇在美国是想都别想，一般是按照不同的身体部位给自己买保险，从牙齿到五脏六腑都可以买保险，哪个部位出了毛病就动用哪个部位的医疗保险，原理跟汽车保险的玻璃险、划痕险之类差不多。但是各种医疗保险都加起来，绝对是一笔巨大的开支，一般只有富人才会买比较全面的保险。普通人只能祈祷自己别生病，一个不大不小的病就能让一个中低收入的家庭变成赤贫家庭。

为什么美国医疗费这么高？因为医生收入太高，年薪百万美元以上很正常，只要是医生就必定是有钱人。而普通人想成为医生难如登天。虽然门槛很高，他们的医术却不见得高明。国内的医生一天能看好几十个病人，实践经验丰富，而美国是医疗设备先进、药物先进，而医生的实践经验却比较少。还有一种隐性成本也大大推高了医疗费——那就是法律成本。美国的医疗纠纷不像国内那样“用武力解决”，一切都要走法律程序，美国人又喜欢告状，动不动就把医院告上法庭。而由于律师也是和医生一样的高收入阶层，诉讼成本奇高，赔偿金额也是高得吓人。美国的医院一般会买与医疗诉讼有关的保险，一有官司就找保险公司的人和病人家属打官司。当然，医院所花费的保险费用最终要转嫁到所有病人身上。总而言之，成熟而发达的体制在避免了许多社会问题的同时，也大大提高了成本。

小插曲

1. 参加 E3 和 TGS，或者说在美国和日本的感受肯定是不一样的，但是有一点却是相同的，那便是说的最多的一句话都是“谢谢！”美国人虽说比较自由奔放，礼数方面没有日本人那么拘谨，但人与人之间，特别是陌生人之间还是会显得很客气。而做为一个外国人，会自然而然地以 Thank you 来回应，搞得我回国后的几天也没改过来。

2. 不知道你是否有这样的感觉，就是 100 人民币在国内很不经花，只要找开了，很快就没了。但是 100 美元在美国却可以花挺久的。一方面美国人消费以刷卡为主，还有就是日用品、吃饭什么的都不贵，一个二手游戏只要 20 美元左右，100 块能买四五个游戏，感觉特别“来福”！相比之下，洛杉矶市中心停个车要 15 美元就太贵了。还有一种停车费计算方法特别奇葩，停车 40 分钟是 3 美元，停一天封顶是 12 美元，但是你只要停车超过 40 分钟就按一天计算，太坑爹了！还好几乎所有饭馆和商场都有大片的停车场供顾客免费使用。

3. 虽说是汽车大国，美国的交通灯却不是个个都有监控的，但因为处罚严厉，一般不会心存侥幸去闯。另外，“车让人”这一点美国司机都做得很好，往往老远看到个行人要过马路就减速停下来了。当然，主要也是因为街上的行人真的很少。星夜自己也是有车族，有几年开车经验，他说“车让人”这一条在中国说是在说，但基本行不通，你要也是见人就让，那么那些闹市区的路口你可能一天也过不了一个。

4. 这回去 E3 时带了一台 PSV，去发布会和 E3 会场时也一直带在身上，想着是在路上或酒店里无聊的时候可以玩一下，但因为各种忙各种累，没有开机玩过一分钟，反倒是无意中刷了一堆数据。光移动距离就刷了几万公里，还和上百人擦了肩。帮我们开车的小张带的是一台 3DS 去会场，也是很快就刷到 100 多人，休息时我还看到玩了一会儿《擦肩传说》，他在排对等试玩时还和一个拿着 3DS 的西班牙小伙聊得火热。就 E3 会场的擦肩效率来看，还是 3DS 更胜一筹。

5. 这回我在 E3 照相的器材是一台轻便的索尼 NEX-5N，因为是微单，就价格来说在单反相机里算是很入门级的。不过奇怪的是我在会场里有游荡时，两次有老外问我这个是不是索尼的 NEX-5 系列，多少钱什么的。这会场有的是长枪大炮，一台小微单有什么好稀奇的？真搞不懂老美。

6. 原本 E3 2012 的游记是打算用电影《撞车》做为结尾的，因为我在回国的长途飞机上又看了一遍这部片子，颇有感触。但是这个片子探讨的话题比较沉重，所以不论语言上怎么设计都会显得和游记的整体基调不相符。最后，《撞车》的桥段就只是放在了文章的中间部分。而游记略显小资的标题，也是在写下结尾最后四个字“艳阳高照”时才突然想到的。

更多，访问：73139.blog.163.com



■相比环球影城里一小瓶可乐要3块多钱，超市那真是业界良心。



■露天停车场虽说便宜，但大太阳会把车子晒得巨烫无比。



■在"小东京"看到一家店有卖COSPLAY衣服。



■姑娘，会说日语吗？/不会/……



■"小东京"的日式料理店总有着东西合璧的感觉。



■专门租售日本影视作品的音像店，我看到神片《告白》了。



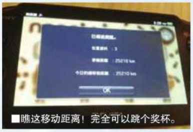
■美国不少店里的商品是按字母顺序排列的。



■门口摆着猫王的这家店在星光大道很有名。



■热心读者小张的钱包很有特色。



■瞧这移动距离！完全可以跳个奖杯。



■五块五块，全部五块！可是五块钱的手表敢戴吗？



■E3会场就在湖人队主场旁边。



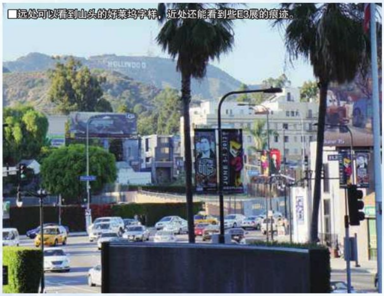
■我们的房号428，懂的人自然就懂了。



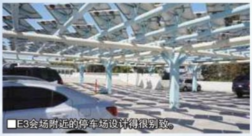
■20美元以下区，可以好好挑一挑。



■南加州大学的校门口。



■远处可以看到山头的好莱坞字样，近处还能看到些E3展的痕迹。



■E3会场附近的停车场设计得很别致。



■牙医？那必然是百万富翁吧！



■霸气外露的警用摩托，偷偷拍一张。



■美国的轨道交通很不发达，汽车才是出行首选。



■在路上巧遇锃亮的擎天柱大哥。

更多，访问：73139.blog.163.com

PlayStation®
游戏专页

在 E3 展上公布的《Book of Spells》是一款备受关注的作品，该作由风靡全球的奇幻小说“《哈利波特》系列”作者 J.K. 罗琳监督制作，配合 PlayStation®3 的最新周边 Wonderbook，能够活灵活现地在屏幕上实现魔法书的效果。游戏公布之后，很多平时不怎么关注电视游戏的人也对其兴致勃勃，游戏的发售日还未公布，如有消息会在第一时间通知大家，记得多多关注啊！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
http://weibo.com/PSasia
“PS电玩大本营”腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

贺！PlayStation®Platinum Shops开张



PlayStation 日前于在湾仔的 PlayStation®Platinum Shop – Game Global 举行了隆重发布会，宣布全港共 8 间的 PlayStation®Platinum Shops 正式开业。

PlayStation®Platinum Shop 究竟有何不同？除了全店的设计均以 PlayStation® 主题颜色 Brand Blue 作主色以外，店内还设有多部 PS3 及 PS Vita 游戏试玩台，让大家可以轻松试玩游戏，当遇到心仪的游戏或游戏机配件更可即时把它们买回家。SCEH 而为了庆祝 PlayStation®Platinum Shops 隆重开幕，由即日起到 8 间分店购买 PS Vita 新色晶莹白 3G/Wi-Fi 机种，可享高达港币 2 千元优惠，并可全港率先购买 PS3 金属金 DUALSHOCK®3 无线控制器及专享多项优惠，数量有限，欲购从速！

预计新店会越开越多，下次到香港旅游或购买 PlayStation 产品，想知道有没有一间在你附近或最新的优惠详情？可以留意 PlayStation 的官方网页：

http://asia.playstation.com/



PlayStation Platinum Shop分店一览

商店名称	地址	电话	营业时间
DREAMSTORE HONG KONG LIMITED	香港湾仔湾仔道 188 号 东方 188 商场 G04 号铺	+852 3486 8650	11:30~21:30
GAME 88	香港湾仔湾仔道 188 号 东方 188 商场 2 楼 233–234 号铺	+852 2893 3430	11:30~21:30
GAME HOLLYWOOD	九龙旺角西洋菜街 14–24 号 荷里活中心 1 楼 24–26 号铺	+852 2780 2077	13:00~22:00
GAME SINO	九龙旺角弥敦道 582–592 号 信和中心阁楼 M24 号铺	+852 23885039	13:00~22:00
SATIF ELECTRONIC GAMES LTD–SINO	九龙旺角弥敦道 582–592 号 信和中心 2 楼 225–226 号铺	+852 2393 2844	12:30~22:30
GAME GLOBAL	香港湾仔轩尼诗道 130 号 湾仔电脑城 2 楼 202–204 号铺	+852 2891 0937	11:00~21:00
GAME GOLDEN	九龙深水 @@@ 福华街 146–152 号 黄金商场地面 18 号铺	+852 2729 6699	12:00~21:00
OCEAN	九龙观塘开源道 68 号 观塘广场 M21 号铺	+852 2345 9377	12:30~21:30

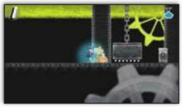
《Dokuro》骷髅人勇救小公主



以往很多故事，帮助公主的必定是王子，但是刚推出的 PS Vita 解谜动作游戏《Dokuro》却打破这个定律，由骷髅人（Dokuro）来拯救公主。原来，骷髅人也可以很有男人味。

游戏中玩家将扮演骷髅人，协助被黑暗魔王迫婚的公主逃离巫师城堡。骷髅人原本是黑暗魔王的爪牙，他阶级低下，负责看管被囚禁的公主，但由于不忍心公主日夜哭泣，所以决定背叛魔王，协助公主逃走，希望让她重返昔日快乐的生活。





游戏的画画模仿粉笔风格，令戏有如故事书一般。玩家除可选择控制来自冥界的骷髅人，以影子角色的身分暗中协助，引导公主逃离黑暗魔王的城堡外，还可以选择变身成为英俊的骑士，与公主直接互动，攻击敌人。操作方面，游戏亦充分利用 PS Vita 的背触板功能：当玩家轻触背触板时便可以替换操作影子角色 Dokuro 和英俊骑士，更可使用 Dokuro 的超能力，使用粉笔绘画物件助公主逃脱。另外本作不需额外配置记忆卡游玩。游戏建议售价 HK$188，PS Store 下载价 HK$171。

Dragon's Dogma最新追加内容

《Dragon's Dogma》推出最新追加《A Face of a Different Color》，让你为自定义角色工具增加 7 种新颜色与 6 款新声音，提高注目度，并可获得无名盔甲作奖赏！另外《来自不同的天空》系列的第七部分，继续带给你 10 个任务，但这回很考验你的智慧。快查看佣兵协会下的告示板开始吧！



来自不同的天空 – 第七部分 / A Face of a Different Color

游戏平台：PlayStation®Vita｜推出日期：热卖中
下载平台：PlayStation®Store｜使用语言：英文

WipEout™接通两平台





有了反重力赛车游戏《WipEout™ 2048》，随时都可以进行高速赛车！这次一连推出 2 款 PlayStation® Vita 追加：《WipEout™ HD Game Pack》及《WipEout™ Fury Game Pack》，当中包括全新赛道和飞船。更精彩的是：如果你已购买任何《WipEout™ 2048》最新追加内容，即可免费下载其 PS3™ 版！相反，如果你已经拥有《WipEout™HD》制品版及《WipEout™ HD 狂怒扩充包》追加内容的 PS3 版本，则可免费下载《WipEout™Complete Game Pack》PS Vita 版！绝对超值！

WipEout™ HD Game Pack/ WipEout™ Fury Game Pack

游戏平台：PlayStation®Vita｜推出日期：热卖中
下载平台：PlayStation®Store｜使用语言：英文

遨游秘境——UNCHARTED系列

不论你是否 PlayStation® 粉丝，你都应该听过“UNCHARTED”（未知海域）这个经典游戏系列。这次 PS Store 一连推出主角内森的首两次历险旅程：《UNCHARTED: Drake's Fortune™》及《UNCHARTED 2: Among Thieves™》，和收录以上两款游戏的《UNCHARTED™ Greatest Hits Dual Pack》。你将化身成宝藏猎人，遨游秘境寻找宝藏！



UNCHARTED: Drake's Fortune™ 制品版

推出日期：热卖中｜下载平台：PlayStation®Store
游戏平台：PS3™｜使用语言：中英韩文｜价格：HK$185

UNCHARTED 2: Among Thieves™ Game of the Year Edition 制品版

推出日期：热卖中｜下载平台：PlayStation®Store
游戏平台：PS3™｜使用语言：中英韩文｜价格：HK$185

UNCHARTED™ Greatest Hits Dual Pack

推出日期：热卖中｜下载平台：PlayStation®Store
游戏平台：PS3™｜使用语言：中英韩文｜价格：HK$279



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation","ΔO×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.
更多，访问：73139.blog.163.com

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年7月2日~7月8日

1 口袋妖怪 黑·白2 NDS

上周1位

ポケットモンスターブラック2·ホワイト2

■2012年6月23日发售■ Nintendo ■角色扮演■4800日元



怪物级游戏系列《口袋妖怪》的正统续作，作为《黑·白》的资料片，舞台依旧是伊宿地区，故事时间在前作的两年之后，玩家将作为全新的主角展开新的冒险。另外本作还增加了口袋电影院和口袋妖怪世界联赛等模式，在世界联赛中还能跟历代的经典馆主、联盟成员决一高下。

本周：184 648 套 累计：2 185 864 套

2 世界树迷宫VI 传承的巨神 3DS

NEW

世界树の迷宫 IV 传承の巨神

■2012年7月5日发售■ Atlus ■角色扮演■5980日元



本作是系列首次登陆3DS的作品，在保留了特色的高难度和自行绘制地图功能外，也加入了面向新玩家的轻松难度，同时因应平台性能的加强，不但强化了敌人在战斗中的动画效果，也让F·O·E这种强大敌人在地图上的身影得到具体化，不再是一个个橙红色的光球。

本周：95 506 套 累计：95 506 套

	排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW	3	纸箱机战 爆 强化版 ダンボ－ル机战 爆ブ－スト	■2012年7月5日发售 ■ Level-5 ■角色扮演	本周 54354 套 累计 54354 套	3DS
NEW	4	美食的俘虏 美食生存战 2 トリコ グルメサバイバル！ 2	■2012年7月5日发售 ■ NBGI ■动作	本周 38640 套 累计 38640 套	PSP
NEW	5	逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱 逃走中 史上最强のハンタ－たちからにげきれ!	■2012年7月5日发售 ■ NBGI ■动作	本周 29630 套 累计 29630 套	3DS
↓	6	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D ドラゴンクエストモンスタ-ズテリ-のワンダ-ランド 3D	■2012年5月31日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	本周 27827 套 累计 804820 套	3DS
NEW	7	幽灵行动 未来战士 ゴ-ストリコン フュ-チャ-ソルジャ-	■2012年7月5日发售 ■ Ubisoft ■动作射击	本周 23319 套 累计 23319 套	PS3
NEW	8	极度混乱 MAX ANARCHY	■2012年7月5日发售 ■ SEGA ■动作	本周 21916 套 累计 21916 套	PS3

9 阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士 PSP

上周2位

アーシャのアトリエ～黄昏の大地の炼金术士～

■2012年6月28日发售■ Gust ■角色扮演■7140日元



本作是"艾兰德"三部曲结束后的第一部作品，人设也由左氏代替了之前的岸田梅尔负责。本作的世界观设定为一个繁荣时代过去的荒凉世界，主人公阿希娅为了寻找失踪的妹妹而踏上旅途的故事。游戏中阿希娅会从日记中回忆起与妹妹一起生活的时光，从中找出发展剧情的线索。

本周：13 785 套 累计：77950 套

	排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓	10	卡片召唤师 CULDCEPT	■2012年6月28日发售 ■ Nintendo ■桌面棋牌	本周 12019 套 累计 65865 套	Wii

《口袋妖怪 黑·白2》发售三周后依然保持着火爆的销售势头，稳占日本销量榜的第一位，可见系列在日本的影响力是其他系列所无法企及的，相信以后很长一段时间依然还会在排行榜上看到本作的身影。首次登陆3DS的《世界树迷宫VI》以及发售第二周的《工作室》新作也有不错的表现。由白金工作室开发的《极度混乱》表现倒是令人跌了眼睛。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年7月1日~7月7日

1 乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 Wii



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

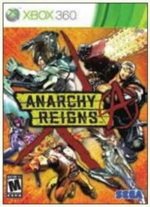
■ Warner Bros ■ 2012年6月19日发售■动作■上周排位：1

本作是《乐高蝙蝠侠》系列"的续作，除了保留前作的种种要素外，还在本作中新加入了各种新的换装要素，玩法更丰富。而来自DC漫画公司的各路超级英雄登场也让本作的卖点大增，超人、闪电侠，蝙蝠侠将同场竞技，搞怪十足，又有乐趣。喜欢"《乐高》系列"的玩家千万不要错过了。

本周：42 423 套 累计：144 423 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	口袋妖怪＋信长的野望 Pokemon + Nobunaga no Yabou	■ Nintendo ■ 2012年6月18日发售 ■策略■上周排位：5	◆本周 41553 套 ◆累计 244395 套	NDS
3	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■ Warner Bros ■ 2012年6月19日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 34923 套 ◆累计 152984 套	X360
4	最终幻想 旋律剧场 Theatrhythm: Final Fantasy	■ Square Enix ■ 2012年6月19日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 33445 套 ◆累计 33445 套	3DS

5 极度混乱 X360



Anarchy Reigns

■ SEGA ■ 2012年7月5日发售■动作■上周排位：–

由白金工作室打造的动作类乱斗游戏充分地向玩家了表达了"混乱"的含义，各种无法无天的乱斗规则以及在战场中随机发生的各类事件让人难以在喧哗无章的战斗中得到喘息的机会，紧张与刺激感将从头到尾伴随着肾上腺素激增的玩家。可操作贝姐也是本作的一大卖点。

本周：27061 套 累计：27061 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
6	美国职棒大联盟 12 The Show MLB 12: The Show	■ SCE ■ 2012年3月6日发售 ■体育■上周排位：9	◆本周 26602 套 ◆累计 515258 套	PS3
7	小龙斯派罗大冒险 Skylanders: Spyro's Adventure	■ Activision ■ 2011年10月16日发售 ■动作■上周排位：13	◆本周 24388 套 ◆累计 822676 套	Wii

8 超凡蜘蛛侠 X360



The Amazing Spider-Man

■ Activision ■ 2012年6月26日发售■动作■上周排位：6

同电影一同推出的《超凡蜘蛛侠》游戏版，本作的故事发生在电影版之后。游戏在许多方面吸收了"《蝙蝠侠 阿克汉姆》"系列的优点，同时保留自己的游戏特色，素质得以保障。游戏中有大量的收集要素，流程足够厚道，潜入与战斗部分毫不马虎。是每个《蜘蛛侠》FANS都不可错过的游戏。

本周：22 323 套 累计：81069 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
9	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■ Warner Bros ■ 2012年6月19日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 21725 套 ◆累计 86758 套	PS3
10	极度混乱 Anarchy Reigns	■ SEGA ■ 2012年7月5日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 21426 套 ◆累计 21426 套	PS3

本周的销量冠军是Wii平台的《乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄》，本作三个家用机平台的版本都榜上有名。虽然Wii版连续两周占据首位，但总销量还是稍逊于X360版，而PS3版表现相对较差。《极度混乱》美版本应延期到明年的第一季度发售，但美国市场却出现了一些非正常渠道的日版货源，因此本作在美国榜上也占得一席位，不过也正因为没有还没正式发售，排位也并不高。

更多，访问：73139.blog.163.com

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年7月1日~7月7日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	口袋妖怪 黑·白2 Pokemon Black / White Version 2	■Nintendo■2012年6月23日发售 ■角色扮演■已发售时间：3周	◆本周 184681套 ◆累计 2185864套	NDS
2	世界树迷宫Ⅵ 传承的巨神 Etrian Odyssey IV	■Atlus■2012年7月5日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	◆本周 95865套 ◆累计 95865套	3DS
3	乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■Warner Bros■2012年6月19日发售 ■动作■已发售时间：3周	◆本周 71772套 ◆累计 323457套	X360
4	乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■Warner Bros■2012年6月19日发售 ■动作■已发售时间：3周	◆本周 63880套 ◆累计 229032套	Wii
5	纸箱机战 爆 强化版 Little Battlers eXperience: Explosive Boost	■Level-5■2012年7月5日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	◆本周 54667套 ◆累计 54667套	3DS
6	超凡蜘蛛侠 The Amazing Spider-Man	■Activision■2012年6月26日发售 ■动作■已发售时间：2周	◆本周 52899套 ◆累计 129214套	PS3
7	超凡蜘蛛侠 The Amazing Spider-Man	■Activision■2012年6月26日发售 ■动作■已发售时间：2周	◆本周 52624套 ◆累计 146557套	X360
8	口袋妖怪+信长的野望 Pokemon + Nobunaga no Yabou	■Nintendo■2012年6月26日发售 ■策略■已发售时间：17周	◆本周 49858套 ◆累计 621926套	NDS
9	特别行动 战线 Spec Ops: The Line	■Take-Two■2012年6月26日发售 ■动作射击■已发售时间：2周	◆本周 47813套 ◆累计 145363套	PS3
10	特别行动 战线 Spec Ops: The Line	■Take-Two■2012年6月26日发售 ■主视角射击■已发售时间：2周	◆本周 47157套 ◆累计 160790套	X360

本周全球排行榜前10位实际上只有7部作品，其中三部作品两个平台的版本皆有上榜。怪物级的大作《口袋妖怪 黑·白2》本周以18万的销量夺得了全球销量榜的三连冠，与其相关的作品《口袋妖怪+信长的野望》随着美版发售也重新上榜，日版发售至今已有17周，目前全球累计销量已经达到60万。第二位的是日本表现出色的《世界树迷宫Ⅵ》。

销量总分析

1.《P4G》发售至今也有一个月时间了，随着其带来的热潮渐渐退却，PSV的销量也重新回落，虽然没有跌到热潮之前的1万台以下，但颓废的局面一时间内还是难以逆转。《口袋妖怪 黑·白2》虽然表现出怪物级的成绩，却没有为NDS的销量带来突破，毕竟现在与其购买NDS，还不如选择兼容它的3DS。而3DS销量跟以往一样徘徊在5~6万左右，同样没有太大突破。

2. 美国市场方面则显得相对稳定，家用机、特别是高清平台的主机在这个市场更加吃香，不过3DS还是凭借其软件阵容获得了优异成绩。值得一提的是，PSV游戏在美国的总销量终于突破100万，不过花费的时间以及过程只能用坎坷来形容。

3. 全球市场方面，软件销量是由三台家用机位列前三甲，毕竟掌机平台上的大作目前都只在日本市场发售，表现相对较差也是理所当然的事。而硬件销量的排行依然由3DS维持在首位。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月25日~7月1日	7月2日~7月8日
1	3DS	14 519 400套	169 950套	280 246套
2	NDS	173 667 773套	436 597套	196 649套
3	PS3	46 509 317套	262 276套	145 922套
4	PSP	67 974 838套	98 232套	113 676套
5	Wii	64 531 039套	70 774套	48 535套
6	PSV	1 475 756套	51 759套	29 073套
7	X360	11 058 126套	25 463套	24 012套
8	PS2	134 532 448套	353套	319套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月24日~6月30日	7月1日~7月7日
1	X360	369 675 877套	731 720套	600 204套
2	PS3	227 519 359套	552 378套	477 856套
3	Wii	396 377 078套	450 369套	406 156套
4	NDS	315 792 472套	289 361套	277 309套
5	3DS	14 166 300套	86 701套	116 941套
6	PSP	93 718 696套	45 514套	47 423套
7	PSV	1 112 421套	38 846套	37 758套

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月24日~6月30日	7月1日~7月7日
1	PS3	555 932 837套	1 606 635套	1 390 520套
2	X360	643 293 549套	1 440 600套	1 294 898套
3	Wii	793 124 233套	855 796套	783 160套
4	NDS	734 619 196套	943 737套	688 784套
5	3DS	41 201 006套	363 128套	513 525套
6	PSP	264 632 448套	217 286套	234 981套
7	PSV	4 103 806套	146 763套	108 252套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	6月25日~7月1日	7月2日~7月8日
1	3DS	2 189 266台	66 391台	52 421台
2	PS3	651 105台	17 292台	14 536台
3	PSV	378 451台	25 636台	13 758台
4	PSP	467 596台	10 674台	10 999台
5	Wii	269 816台	6 987台	6 818台
6	PS2	30 809台	1 250台	1 123台
7	X360	40 259台	1 156台	967台
8	NDSi LL	26 739台	728台	560台
9	NDSi	20 288台	840台	550台

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月24日~6月30日	7月1日~7月7日
1	3DS	18 169 125台	159 868台	142 442台
2	PS3	65 256 394台	121 494台	122 832台
3	X360	67 253 215台	88 872台	88 135台
4	PSV	2 453 612台	63 975台	47 891台
5	PSP	74 768 177台	46 370台	46 212台
6	Wii	96 019 434台	43 568台	42 496台
7	NDS	151 637 316台	37 331台	35 545台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月24日~6月30日	7月1日~7月7日
1	X360	34 639 141台	44 578台	42 538台
2	3DS	5 259 944台	37 995台	36 380台
3	PS3	21 528 246台	34 193台	34 892台
4	NDS	50 928 430台	18 294台	18 028台
5	PSV	665 103台	15 610台	14 491台
6	Wii	39 415 582台	12 461台	12 677台
7	PSP	19 547 165台	2 811台	2 553台

更多，访问：73139.blog.163.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



极度混乱



多机种 X360/PS3

- Max Anarchy
- SEGA
- 动作
- 2012年7月5日
- 日版

总分 22

[游戏简介]本作是由白金工作室制作、由稻叶敦志担任主要制作人的废土末世风游戏，类型定为“多人混战的动作格斗游戏”。游戏中有包括贝姐在内共18名角色参战，每名角色都有着独当一面的战斗风格。故事模式分为两条路线，玩家将扮演赏金猎人和治安维持局来追捕共同的目标。



游戏的系统决定了本作将会是一个核心向的乱斗型游戏。对战时的打击感相当到位，投技破防、连续技、爆气都使本作的类型更趋向于格斗。奖杯和成就与网络部分完全分离开来，这种设定值得称赞。流程长度适中，但重复度稍高，通关一次后如果不是为了奖杯/成就，很有让人有动力再打一遍。

单机模式的战斗很爽快，角色魅力十足，宛如电影般的演出效果也极具魄力。但游戏的平衡性存在很大问题，攻击速度快的角色要远比力量型角色吃香。在线模式更是新手玩家们的噩梦，缺乏合理的等级匹配制度导致新手时不时会沦落成高手们强化角色的道具。太过核心向的设计对玩家的操作要求太高。

单机部分重复度较高，虽然敌人种类较多，但是对付各种敌人的战术却十分单一，难以体现出多样性，而且一周目时过场动画以及冗长的对话不能跳过，可能会遭到部分玩家的反感。网战亮点十足，多彩的模式以及为数众多的可选人物是最大的卖点，各角色打法各异，但角色间的平衡性问题有待商榷。

零 真红之蝶



Wii

- 零 ~真红の蝶~
- Nintendo
- 动作冒险
- 2012年6月28日
- 日版

总分 22

[游戏简介]本作是PS2时代的和风恐怖名作《零 红蝶》的重制版，故事讲述一对双子姐妹误入神隐村落“皆神村”中，并遭遇的一系列恐怖体验。操作延续了《零 月蚀假面》的设定，采用越肩视角进一步加强恐怖感。并新增了2个结局，使结局数量增加至6个。另有全新挑战项目“鬼屋模式”支持双打。



作为重制版来看，算是一款诚意之作。尽管重新建模的天仓姐妹会令老玩家一时无法适应，但在精细画面的表现下却呈现出妩媚妖艳之美，与两个新增结局的配合更是天衣无缝。调整视角之后，游戏的恐怖感与带入感均进一步加强，细节上的调整也很多，无论是新老玩家都会得到满足。

本作无疑是系列中最经典的作品，此后日式恐怖游戏也鲜有能达到本作高度的作品，重制之后依然带给我们感动和彻骨的寒意。新的人物建模多少引来了一些争议，整体画面也没有令人眼前一亮的感觉。不过，新增加了几个结局依然令人有再次挑战的欲望，而且天野月子的新主题曲也相当动听。

人设变化见仁见智，反正个人认为至少可以接受。操作略显别扭，尤其是视角调整的时候，经常在关键时刻给你添乱。相反战斗方面表现不错，用体感方式移动镜头“照鬼”的临场感十足。制作了新结局这一点比较能体现出诚意，但是新结局的黑暗基调并不是谁都喜欢的，另外新结局配乐极其糟糕。

小骷髅



热血推荐

PSV

- DOKURO
- SCE
- 平台动作
- 2012年7月5日
- 港版

总分 25

[游戏简介]本作是一款原创的2D横卷轴平台动作游戏，以动作解谜为核心。玩家需控制小骷髅帮助公主在机关重重、危机四伏的城堡中逃生。小骷髅可以喝药水变身为王子，并利用特殊的粉笔进行解谜。游戏共有15大关，146小关，关卡中还有141枚金币需要收集，七场BOSS战也是各具特色。



本作剧情是最为传统的英雄救美，画面和音乐风格都有着复古的童话风，小清新的外表下却对玩家的操作力和思考力都有一定的要求，在卡关时需要打破思维定式，方能柳暗花明。游戏的系统新颖，谜题设计巧妙，解决高低差之类的问题非常考验玩家的智商。关卡难易度跳跃有些大算是个小缺点。

初尝本作时让人觉得这是近期以来难得一见的小清新游戏，关卡设计得简单轻松，童话般的画风和沁人心扉的背景音乐可以说是相映成彰。随着流程的推进，玩家会发觉谜题的难度逐步上升，需要花点心思才能顺利解决，但喜欢跳坑、被碾压等自虐成瘾的公主总是会以各种死法消磨玩家的耐心。

近期最值得一玩的小品级动作解谜游戏，系统非常简单，就是控制小骷髅保护公主安全抵达终点。关卡设计颇有新意，如何安排机关的运作非常考验玩家的逻辑能力，只知道一味向前冲的公主也需要玩家耐心对待。宛如童话绘本般的风格独树一帜，下载版低廉的售价也是一大卖点。

更多，访问：73139.blog.163.com

勇敢传说

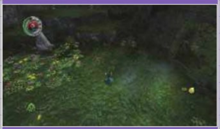


多机种 X360/PS3

■Brave
■Disney Interactive Studios
■动作
■2012年6月19日
■美版

总分 20

[游戏简介]本作是同名电影的衍生游戏作品，勇敢的红发公主踏上拯救家人的征程。虽说是由电影改编而来的游戏，但本作明显诚意满满，画面、音乐、界面可圈可点，与部分粗制滥造的骗钱作品完全不同。本作主线流程厚道，但可挖掘的地方不多，支持用Kinect和MOVE操作。



和预想中一样，游戏的系统不复杂，但玩起来感觉很有意思，红发妹要针对敌人的弱点，用不同的能力来将它们杀死。画面和音乐表现很优秀，部分剧情以图画的形式讲述，生动有特色。考虑到目标玩家的年龄阶段，解谜的部分做得都比较简单，总体素质不错，全成就和白金难度也不高。

主人公用近身的剑和远程的弓作战，不过绝大部分情况下用弓就能搞定一切。主人公的技能不少，还可以通过收集来增强能力，不过总的来说值得研究的东西不多。游戏中还穿插着少量解谜，不过全是一看就懂的难度。游戏的亮点在于悠扬的音乐和手绘风格的过场，另外全成就／白金不难。

游戏的界面风格独特，看得出厂商在制作的时候还是很用心的。本作的收集和解谜都不困难，战斗部分以女主角为主，操作熊的部分打起敌人来好比无双。单个章节的流程比较长，部分BOSS战在最高难度下还比较棘手，需要采取一定的策略。升级的能力种类挺多，效果实用。

世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神



3DS

■世界树の迷宮Ⅳ 伝承の巨神
■Atlus
■角色扮演
■2012年7月5日
■日版

总分 22

[游戏简介]本作是《世界树迷宫》系列"首次登陆3DS平台的新作，沿用了经典的第一人称迷宫探索和自行绘画迷宫地图功能，同时加强了游戏的画面表现能力，让迷宫中被称为F·O·E的强大怪物们都获得了能够被玩家直接看到的外貌。游戏的城镇背景绘画和配乐水平都令人印象深刻。



更好的画面表现，更多的迷宫分类，更直观有趣的升级技能树，还有怪物们更为生动的造型都足以说明本作在登陆了3DS平台后的进化，更难得的是，游戏并没有丢失本身的核心向难度和古典的探索迷宫乐趣，依然萌力十足的人物设定保证了对日系玩家的吸引力，新的轻松难度对扩展用户群体大有好处。

作为首部登陆3DS平台的作品，本作的素质整体令人满意，特别是画面有了不小的提升。游戏人设一如既往地可爱，难度也跟系列一样保持在高水平，不过加入了面向新手的轻松难度，丰富的职业和技能搭配使得本作有值得研究的空间。战斗画面依然是只能看到怪，看不到角色，不免有些遗憾。

或许是因为菜单界面的设计风格所致，本作的3D效果乍看上去还不错。虽然画面与音乐并没有突破性的进化，但迷宫系统以及各种丰富的探索要素却让游戏更加有趣耐玩，技能与职业的变化使得战斗部分的精彩程度大幅上升。游戏的节奏比较慢，同时还支持联机。

洞穴探险

XBLA

■2012年7月4日
■1200MSP
■Spelunky ■平台动作
■Independent

推荐度 10 / 10



一个人进行游戏时，难度极高的关卡和死后必须从第一关开始打的设定足以让人大呼坑爹但又欲罢不能。而在单机进行四人合作时，因为玩家能够互相攻击和陷害，游戏的难度并没有下降，但是乐趣却成倍上升，而在刺激又考验瞬间反应和运气的对战模式中，多人同乐的感觉妙不可言。

地下城与勇士 LIVE 赫顿玛尔之秋

XBLA

■2012年7月13日
■800MSP
■Dungeon Fighter LIVE: Fall Of Hendon Myre ■动作冒险
■Nexon

推荐度 7.0 / 10



本作是PC版的简化作品，和原版相比游戏细节改动较大，特别是所有技能的性能都有一定改变，加上角色平均攻速过低导致招式链接很不自然，PC版的老玩家可能会不太适应。不过游戏的成就不难获得，加上服务器比国服稳定很多，如果能找上几名好友一起联机游戏倒是不错的选择。

综合格斗 猛攻

PSN\XBLA

■2012年7月4日
■14.99美元//1200MSP
■Bellator: MMA Onslaught ■格斗
■Kung Fu Factory

推荐度 8.0 / 10



对于不熟悉综合格斗运动的玩家来说，这个游戏的吸引力非常有限，基于真实格斗制作的对战系统娱乐性也不如幻想类格斗游戏高，但实际上游戏的对战系统非常严谨，打击感良好，体力槽的限制富有真实感和策略性，寝技的应用和拘束状态下的攻防也非常刺激，是一款难得的佳作。

迷你忍者大冒险

XBLA

■2012年6月29日
■800MSP
■Mini Ninjas Adventures ■动作
■Square Enix

推荐度 8.0 / 10



风格清新的小忍者这次变身为下载游戏回归。本作需要用Kinect进行操作，敌人的表现卖萌依旧，各种类型的敌人得用不同的方法来消灭，因此虽然每个关卡的战斗方式相对单一，但并不会感到厌倦。考虑到本作易上手，难度不高，画面风格也可爱，满足硬件条件的玩家都可以尝试。

更多，访问：73139.blog.163.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

07.02 SCE宣布将以3.8亿美元收购云游戏网络公司Gaikai，据传PS4将内置云游戏服务。

07.02 世嘉宣布成立全资子公司"SEGA Networks"，加码网络事业。

07.11 Ouya公司在网络公众融资平台Kickstarter上发布了Android系统游戏机Ouya的融资项目，短短5日获得近500万美元资金。Ouya主机计划2013年3月发售，定价不到100美元。

07.12 据多家主流媒体报道，动视暴雪正在与多个潜在买家进行洽谈，包括微软、腾讯等，但这些厂商可能兴趣不大。

07.12 美国Comic-Con漫画展在圣地亚哥开张，多家游戏公司参展，343、Capcom、NBGI、Epic Games等都公布了一些新作消息。

07.13 《新·光神话》的开发商Project Sora宣布关门大吉。

07.15 体积、重量降低三分之一的PS3新款机型图片曝光，据传SCE将于德国游戏展期间正式公布相关消息。

INFO 新闻短波

《东京丛林》热销

SCE的PS3游戏《东京丛林》目前销量已经突破20万套，为表示庆祝，SCE展开了"迈向21万套"的宣传活动，在东京多个闹市区播放了特别广告。

世嘉成立网络分公司

世嘉于7月2日宣布成立全资子公司"SEGA Networks"，本公司将利用世嘉的游戏开发经验，为手机和平板电脑开发游戏，担任社长的是里见治纪，公司目前总员工数量为211人，地址位于东京品川区。



SCE斥资3.8亿美元正式进入云游戏领域

7月2日，SCE宣布将以3.8亿美元收购云游戏网络公司Gaikai，目前收购的相关事宜已进入最终阶段。SCE表示，将利用Gaikai的资源建立全新云服务。SCE总裁Andrew House说："SCE将提供世界级的云流媒体服务，让用户即时享受类型广泛的内容，从优质画面的核心向游戏，到休闲游戏，随时随地，通过各种网络设备享用。"

Gaikai公司成立于2008年，其云游戏服务已经有相当强大的阵容，包括《COD》、《质量效应3》等，用户只要通过网页浏览器的简单界面，就可以享受到优质云游戏。

对于这起并购案，多数业内人士非常看好。美国电子娱乐设计与研究会EEDAR的Jesse Divinch认为，SCE收购Gaikai不止是为了云游戏，更将借此机会创造全方位的娱乐服务，并将深入到手机、平板电脑、电视机顶盒等领域。他相信PS4将内置云服务。



玩家合伙出资打造廉价新主机Ouya



Kickstarter是一个正在迅速崛起的网络融资平台，游戏制作人通过Kickstarter网站发布项目，感兴趣的网友可以提供资金，游戏发售后，会根据事先的协议获得相应的回报。目前已经有不少制作人通过该平台发布了游戏项目。最近，Kickstarter迎来了一个最受关注的大型项目——一个集大众之力打造的新主机项目！

这是一个名为"Ouya"的新主机计划，将会采用谷歌的Android操作系统，以不到100美元的价格发售，试图"颠覆"当今家用机游戏市场。Ouya本身是一家新成立的公司，他们在发布该主机计划的同时表示，首阶段目标是在8月9日之前筹到95万美元。结果项目发布不到一天，就获得了120多万美元的投资。截止7月16日，该项目获得的投资已逼近500万美元，成为Kickstarter有史以来融资速度最快的项目。

根据项目描述，只要资助10美元，就可以获得Ouya的一个账号，超过25美元，就能在获得账号的同时，得到刻上自己用户名的徽章，而投资90美元以上的用户可以在获得以上内容的同时，得到Ouya主机一部，以及手柄一个（再加30美元可多得一个手柄）。此次筹资也面向游戏开发者：只要投资699美元以上，就能得到初期软件开发工具包、两个手柄以及自家游戏的12个月宣传支持。投资1337美元以上的开发商可以获得"经营开发商特殊宣传支持"，将会受邀参加在洛杉矶举办的Ouya首发活动。投资1万美元以上者将会被列入"天使列表"，可以与Ouya的设计师们共进晚餐、参加首发晚会。

Ouya是一部可以直接插电视玩的游戏机，预定于2013年3月发售。该主机采用了Tegra3芯片组，有1GB内存，以及8GB的内部闪存空间，支持WiFi和蓝牙。Ouya的所有游戏都可以免费玩，开发商可以提供付费版，以及道具收费模式。Ouya也将支持Android的应用，首发时将提供视频直播服务TwitchTV。Ouya甚至鼓励动手能力强的玩家对主机进行拆机改装，可以添加各种零配件。目前已经有不少开发商表示支持Ouya，包括ThatGameCompany的陈星汉、Xbox缔造者Ed Fries、inXile Entertainment创始人Brian Fargo以及《我的世界》开发商Mojang。

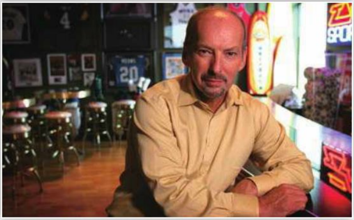
美剧《行尸走肉》改编为FPS



Activision宣布其正在开发根据热门美剧《行尸走肉（Walking Dead）》改编的FPS新作，由Terminal Reality开发。本作主要围绕剧中的Daryl和Merle两兄弟。游戏系统融合了潜入和射击要素，玩家要躲避丧尸的嗅觉、视觉和听觉，同时注意医疗用品的收集和资源管理。在冒险过程中会有其他人加入，玩家的选择可能会影响剧情。

更多，访问：73139.blog.163.com

彼得·摩尔将升任EA首席执行官？



日前有传闻称 EA Sports 总裁彼得·摩尔将会取代 John Riccitiello 成为 EA 集团 CEO，正式的新闻将在 7 月 30 日的财报会之后发布。

消息来源称，摩尔是否会取代 Riccitiello 目前尚未完全确定，要通过董事会的表决之后才能确定。目前在 EA 的各大工作室已经出现强烈的紧张氛围，因为 EA 的股价持续下跌，已经从一年前的每股 26 美元下跌到 11 美元。据业界分析家 Michael Pachter 透露，他最近和 Riccitiello 一起吃午饭，席间 Riccitiello 表达了对于“可能被炒鱿鱼”的担忧，他对于“EA 的股价为何跌成这样”感到很奇怪。

微软/腾讯或将收购动视暴雪？

前不久，动视暴雪（Activision Blizzard，以下简称 AB）母公司——法国传媒巨头 Vivendi 宣布将甩卖其所持有的 AB 股份，最近根据路透社报道，微软、时代华纳和腾讯都是潜在的买家。AB 已经委托一家银行为其物色买主。

目前 Vivendi 共持有 AB 约 6 成的股份，将这些股份抛出后，预计能获得 100 亿美元。微软有足够的资本可以买下 AB，但是消息人士称微软目前忙着打造次世代 Xbox，对于收购 AB 兴趣不大。虽然收购 AB 就可以获得《COD》等超大作的独占权，势必使其在主机战争中占据有利地位，但是《COD》变成 Xbox 系独占之后销量必定大大减少，不利于其本身的品牌价值。

至于腾讯，最近《COD Online》的正式公布表明两家公司之间开始形成亲密的合作关系。但消息人士认为，腾讯的战略是多元化发展，吞下这么大一个游戏公司难免会消化不良。况且中国没有正规的家用机市场。暴雪的《魔兽世界》虽然诱人，却也不符合腾讯以道具收费为主的网游经营模式。而时代华纳方面在游戏事业上的投资不会超过 1.5 亿美元。



分析家 Michael Pachter 认为，虽然 AB 的经营成绩不错，但是在当前的业界环境下，愿意接手的公司恐怕不多。Vivendi 最终可能只有将所有现金作为股票分红发放，然后将 AB 分拆。

另据彭博财经社报道，Vivendi 也接洽了迪士尼以及韩国网游巨头 Nexon，但这两家公司同样缺乏兴趣。如果一直找不到购买者，Vivendi 可能被迫在公开市场上抛售 AB 股票，但是这种大规模抛售将导致股价一落千丈，造成巨大损失。

从图形处理能力方面来说，他们正在造的主机就相当于一部 X360。



微软高管 Phil Spencer 最近盛赞 Wii U，尤其是它那酷似 X360 手柄的“专业手柄”。他还略带讽刺地说今后 Wii U 就可以把过去已经在 X360 上发售的游戏给移植过来了。

业界声音

让本代主机的生命周期延长到 7~10 年是索尼和微软有史以来犯下的最大错误。



Square Enix 全球技术总监 Julien Merceron 认为，本代主机生命周期的延长对家用机市场不是什么好事，很多开发商会因为当前的主机已经没有挖掘的潜力而转向其他平台寻找机会，比如 iOS 或者网页游戏，“他们可能再也不会回归家用机平台”。

业界声音

3DS 占日本游戏机销量的 55%，可以说已经成为日本游戏市场的中心。



任天堂社长岩田聪表示 3DS 在日本的销量超出了他们的预期，但是在欧美的表现并不尽如人意。

业界声音

INFO 新闻短波

PS4 已开发两年

SCE 研发部某前主管的网络资料显示，PS4 的开发工作至少从 2010 年 8 月就已经开始了。这位主管参与了图形资料库和安全功能的开发，此前他曾参与了 PS2、PSP、PS3 和 PSV 的开发。

Wii U 付费网络服务

前不久任天堂宣布 Wii U 的网络服务将会是免费提供，不过近日岩田聪社长表示，任天堂不能保证 Wii U 网络服务永远免费。今后很可能也会推出像 PSN+ 一样的付费服务。

《梦精灵》高清化

世嘉日前宣布将于今年秋季在 PSN、XBLA 上推出 SS 经典名作《梦精灵（NiGHTS）》的高清重制版。



CC2 开发《乔乔大冒险》

NBGI 日前正式公布了《乔乔的奇妙冒险》的游戏版，本作将会是一款 PS3 的格斗游戏，名为《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》。本作由《阿修罗之怒》开发商 CC2 制作。



《光环 2》高清重制？

最近在英国《Xbox 官方杂志》的传闻版块中称，343 Industries 目前已经在制作《光环 2》的高清重制版。对此微软方面的回应是：”我们目前正集中开发《光环 4》，除此之外不予置评。“

《生化 6》含 4 小时过场动画

据英国电影评级机构 BBFC 的资料显示，《生化危机 6》将会有长达 255 分钟的过场动画，相当于两部标准大片的长度。《生化危机 4》的过场总时长为 127 分钟。

原田胜弘：Wii U处理器速度不及PS3/X360

最近在接受媒体访问时，《铁拳》制作人原田胜弘表示，Wii U 的图形处理能力与 PS3 和 X360 差不多，但是 CPU 速度反而更低一些。他说：“我猜他们是为了将功耗降低才这么做的，所以我们只能用其他的办法克服 CPU 速度较慢的问题，而这需要一些时间。”也就是说，CPU 速度可能会成为 Wii U 的瓶颈，也提高了它的游戏开发难度。

原田胜弘说，他希望 Wii U 版的《铁拳 TT2》画面能够“尽可能接近于”PS3/X360 版。

至于目前 NBGI 正在与樱井政博合作开发的《任天堂全明星大乱斗》Wii U 版新作，原田胜弘也透露说 NBGI 已经有大批开发者参与到此项目，NBGI 所有游戏系列的开发团队都有派人参与，包括《铁拳》团队，这是目前 NBGI 最重要的游戏项目之一。但他本人却不怎么参与，因为“对于《大乱斗》的玩家群来说，《铁拳》角色可能不是那么有吸引力”。



更多，访问：73139.blog.163.com

INFO

新闻短波

保罗·麦卡特尼加盟Bungie新作

前甲壳虫乐队的保罗·麦卡特尼最近在其 Twitter 中透露，他正在为 Bungie 写音乐。此前有传闻说 Bungie 的新作将会是一款网络多人游戏。



3DS 版《轨迹》新作策划中

据《东洋财经》社报道，Falcom 的季报中透露，"《轨迹》系列"很快将会登陆 3DS 等其他平台，PC 和智能手机版的相关作品也在策划中。

Project Sora 被关闭

《新·光神话》的开发商 Project Sora 最近在官网上放出声明，该工作室已经于 6 月 30 日关闭，网站将于 7 月 31 日关闭。官方对此举并未给出任何解释。《新·光神话》曾是任天堂重点宣传的 3DS 大作，目前该作全球累计销量不到 80 万套。





EA 将完全网络化

EA Games 总裁 Frank Gibeau 日前表示，EA 的业务最终将 100% 转向网络，不再以零售的方式发行游戏。上个财年，EA 的数字业务总营业额为 12 亿美元。

《恶魔三全音》将跨媒体

《恶魔三全音》的发行权被 THQ 退回后，板垣伴信的英灵殿工作室宣布，该作除了家用机和 PC 版外，也将在"多种数字设备"上推出，并且计划进行跨媒体发展，包括漫画、小说、动画和电影，力求打造为一个大作品牌。

《如龙》高清化

根据最近世嘉向零售商发布的游戏发售时间表，PS2 的《如龙》一二两作将会高清化推出 PS3 版，预定于 2012 年 12 月 1 日发售，定价为 5229 日元。

千万美元打造《光环4》真人短片系列



《光环 4》的真人电影短片系列"飞向黎明（Forward Unto Dawn）"最近在美国 ComicCon 漫画展期间进行了预览试映，该片将于 10 月 5 日正式推出。"飞向黎明"是系列的前传，讲述星盟的第一次侵略战争。该片从今年春季开始在加拿大温哥华拍摄。

据《洛杉矶时报》报道，"飞向黎明"与一般的网络短片完全不同，是一部预算高达 500~1000 万美元的短片系列。制片人 Lydia Antonini 表示，希望通过真人电影的方式弥补游戏本身在某些方面的不足。该系列短片由加拿大演员 Daniel Cudmore 主演，将会分为 5 段 15 分钟的短片推出，最后结合起来，加上一些额外花絮，成为一部 90 分钟的电影。343 Industries 商业管理部门主管 Matt McCloskey 说："对于我们来说很重要的是，这是一个独立的产品，它本身就能赚钱。"

家用机就像恐龙一样正走向灭绝，如今应该对其常规零售形态进行改变。PS4 和 X720 应该是纯数字的，否则就会失败。



Codemaster 的联合创始人 David Darling 表示，零售商是传统游戏产业发展路上的绊脚石，因为零售商们为了确保零售游戏的竞争优势，总是以拒售等手段威胁游戏厂商将下载版游戏的价格订得和零售版一样高，这导致家用机的游戏下载业务难以发展。他认为索尼与微软应该打破零售商对游戏售价的约束，大幅度降低下载游戏的价格。

业界声音

《FFXIII-2》还有续作？

《最终幻想 XIII-2》导演鸟山求最近在台北游戏开发者大会期间透露，虽然《最终幻想 XIII-2》的 DLC 已经完结，但是整个故事并未完全结束，暗示着未来可能还有相关作品推出。至于 PSV/PS3 的高清重制版《最终幻想 X》，鸟山求的回应是："还有很多需要研究的地方，请耐心等待。"

《杀出重围》杀向好莱坞



Square Enix 的"《杀出重围（Deus Ex）》系列"即将杀入好莱坞，CBS Films 日前宣布其已获得授权，将《杀出重围 人类革命》改编为电影。本片的制片人是 Roy Lee（美版《午夜凶铃》）以及 Andrian Askarieh（《杀手 47》）。《杀出重围》开发商 Eidos Montreal 将参与本片的拍摄。

首款"虚幻引擎4"游戏亮相

最近在圣地亚哥举办的漫画展期间，Epic Games 宣布《Fortnite》将会是首款使用"虚幻引擎 4"开发的游戏，利用其强大性能以超高效率制作出动画电影般的画面。本作在之前的游戏开发者大会期间首次公开，是一款战略动作生存游戏。游戏中，玩家在白天的目标是建造堡垒、设置陷阱，到了晚上怪物就会发动进攻，这时就要靠白天的部署击退敌人，相当于一款塔防游戏。本作目前确定的对应平台是 PC，但是 Epic 的 CliffyB 暗示其也有推出家用机版的可能。



X720力推合约机？售价将低至99美元？



著名业界分析家 Michael Pachter 日前又发表高论，他认为次世代 Xbox 将会以合约机的方式发行，价格低至 99 美元，前提是要与微软签订一定时期的入网协议，通过网络服务费获取更丰厚的利润。他说："我认为微软已经走对了路子，他们已经有征服世界的全盘计划。"

Michael Pachter 认为 X720 将会完全取代电视机顶盒，让用户的普通电视机变成智能电视。他相信 X720 将会像一部安装了 Windows 的电脑一样，支持多窗口操作，每一个窗口就是一个电视频道，同时也可以用 SmartGlass 配合操作。他认为微软将会与美国的有线电视网络运营商合作，所以更有理由采用手机的定价模式。

更多，访问：73139.blog.163.com

Rockstar关闭《马克斯·佩恩3》工作室

Rockstar 于 7 月 10 日宣布，将关闭刚开发完《马克斯・佩恩 3》的 Rockstar 温哥华工作室。与此同时，Rockstar 将会在多伦多附近的奥克维尔开张一家更大、更豪华的工作室。加拿大政府将为这家新工作室提供税收优惠以及财政支持。帮助开发了《马克斯・佩恩 3》的 Rockstar 多伦多工作室将会被转到这家奥克维尔的新工作室。

至于温哥华工作室的 35 名成员，他们可以加入 Rockstar 多伦多，或者选择其他 Rockstar 工作室的同等职位。Rockstar 的奥克维尔工作室还将另外增加 50 个职位。Rockstar 表示，此次工作室结构变动是为了增强在加拿大的游戏开发实力。这次奥克维尔工作室成立之后，相当于将 Rockstar 分布在加拿大的几个小组聚集到一起，今后将开发出规模更大、品质更高的游戏。



■ Rockstar 奥克维尔工作室目前的标志构想简图。

《斯巴达克斯》游戏版明年初上市



“很黄很暴力”的热门美剧《斯巴达克斯》将会被改编成游戏，计划于 2013 年初发售，对应平台为 PS3、X360。本作由育碧发行，是一款准备以下载方式在 PSN/XBLA 上推出的小规模作品。在游戏中，玩家可以选择扮演斯巴达克斯或者 Crixus，可以单人玩，也有线下多人模式。据好莱坞方面报道，《斯巴达克斯》的电视剧创造者 Steven S. DeKnight 本人是个狂热游戏迷，所以一直很希望本系列推出游戏版，电影版的一些主要演员也参与了本作的开发。

INFO 新闻短波

《铁拳 TT2》将推百件泳装

NBGI 在圣地亚哥漫画展期间透露，《铁拳 TT2》将推出包含 100 多件泳装的 DLC，包括男性与动物角色都会有自己的泳装。

《蝙蝠侠》新作回归原点

据《综艺》杂志报道，下一款《蝙蝠侠》新作将会是系列的前传，讲述蝙蝠侠与小丑的第一次对决，故事上是以 DC Comics 在 1950 年代出版的漫画为基础。本作最早将于 2014 年发售。



如果给 3DS LL 添加第二个摇杆，就只有把电池变小或者把主机变大。所以我们只能这么做，希望大家慢慢适应。



对于 3DS LL 没有增加右摇杆的原因，任天堂社长岩田聪表示是因为已经没有办法给第二个摇杆留出空间，除非把主机做得更大。虽然我们很难理解体形巨大的 3DS LL 怎么会留不出一个小小的摇杆位置。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

有图有真相 SCENE

《GTAV》因缺席今年的 E3 展而让玩家倍感失望，最近在 Rockstar 官网的问答板块，Rockstar 官方就《GTAV》的漫长开发周期而向玩家致歉，并保证所花的时间都被用于不断提升游戏品质，玩家很快就会看到本作的新情报。为表歉意，Rockstar 发布了本作的两张新截图。







一组据称为全新 4000 系列 PS3 的图片最近在网上泄露，传闻称索尼将在 8 月份的德国 GamesCom 游戏展会上正式公布这款超薄机型，其体积将会缩小 32%，重量减轻 36%，功耗也会降低 34%。



说起来你可能还不相信，PSP 发售至今 8 年还没有任何一款《海贼王》游戏，不过这一切即将改变。NBGI 宣布《海贼王 冒险之夜明（One Piece Romance Dawn）》将于今年冬季登陆 PSP。这是一款传统回合制 RPG，玩家将控制路飞在熟悉的《海贼王》世界里冒险。



蚱蜢工作室的《链锯甜心》日本销量突破 10 万，须田刚一特放出养眼泳装图以犒玩家，并将在其公司里举办夏季感谢祭，届时将邀请 200 名玩家参加。

更多，访问：73139.blog.163.com

再议云游戏

近期最具话题性的新闻之一，就是SCE以3.8亿美元收购云游戏厂商Gaikai，而在此期间，PS3和X720将内置云游戏服务的传闻从未中断。次世代是否会进入云游戏时代？这个问题可能连索尼和微软都无法回答，不过可以预期的是，次世代主机将会在一定程度上集成云游戏服务。

家用机游戏的云存储已经实现，而云游戏相对于目前的网络环境来说还不够成熟，但它的优势显而易见。任何民用科技最终都将向便利化的方向发展，而云游戏“无需复杂硬件”、“画面无上限”、“任意选择”、“点击即玩”等优势都代表着游戏的终极便利性。网络瓶颈终究会被克服，瓶颈消失之后，云游戏时代将势不可挡地到来。

Michael Pachter认为，X720将采取合约机的方式发行，目前已经在美国试点经营的X360合约机业务将成为X720的主要发行方式。降低购机门槛是让新主机迅速普及的有效手段，同时也是向云游戏时代过渡的合理选择。假如X720有两种型号，一种是性能强大的专业版主机，一种是成本低廉的纯云游戏版主机，通过合约机的方式，前者可以100美元廉价销售，后者可以免费赠送。家里有百兆光纤网络的玩家可以选择后者。“免费拥有X720”——如此诱惑玩家如何能挡？而对于主机厂商来说，云游戏能够有更丰富的经营形态，比如按照不同的游戏计时收费，核心玩家可以付上一笔较高的包月费之后随便玩任何游戏。云游戏的经营模式会让软硬件厂商赚得更多：目前全球家用机用户大约2亿，如果按照每人20美元包月费计算，每年就是480亿美元的市场规模，加上核心玩家更高的消费投入，年产业规模至少在550亿美元以上。而目前全球电视游戏市场的年产业规模不到300亿美元，扣去零售商方面大约四分之一的收入所得，软硬件厂商们实际得到的只有200多亿美元。而通过云游戏经营模式，所有收入可尽归软硬件厂商所有，总收入至少增加一倍。此外，云游戏还能彻底消灭盗版，消灭二手游戏，并且可以通过记录玩家行为更好地改进游戏品质。



“网络瓶颈终究会被克服，瓶颈消失之后，云游戏时代将势不可挡地到来。”

SCE收购Gaikai被业内普遍看好，可以大大提升SCE并不强的网络实力，收购价格也不是太高。由于此次收购方主体是SCE而不是索尼集团，所以对Gaikai资源的利用应该主要是云游戏，而不是其他多媒体娱乐。理论上说，通过固件更新就可以直接让PS3实现云游戏功能，在PS3上尝试性提供云游戏服务并不是没有可能。假如能利用云游戏服务，让PS3玩家不换主机就率先体验次世代的游戏画面，PS3的寿命会进一步延长，SCE的网络服务也将更有竞争力——当然，这一切的前提是SCE确实能提供完善的云游戏体验，而不是像现在的PSN一样存在诸多问题。

越来越难



说起6月发售的掌机游戏，相信没有一名玩家会忽视《黑·白2》这个继承“口袋妖怪”之名的怪物级软件。除了游戏优秀的素质外，皮卡丘等一干精灵更是80年代玩家的童年回忆。而游戏的素质也确实对得起这个名号，不仅“梦世界”“C齿轮”这些大受玩家好评的要素再度强化，还追加了“口袋电影”“加盟大道”等全新要素，即使将游戏通关后还有诸多要素等着玩家挖掘。

不过在辉煌的背后，本作也有一点小瑕疵，那就是游戏变得越来越难。这个“难”有两方面，其一便是单机流程，前作《黑·白》最大的改变便是单机难度上的提升，本作不仅继承这个设定，还有一些变本加厉。流程中NPC训练师的AI得到强化，不仅会搭配不同属性的精灵组成队伍，还会使用强化战术战斗，加上“等级限制”的设定，如果不是耗费大量时间去特意练级，在正常流程中很难出现等级强压对手的情况，使战斗难度激增。虽然这个设定对已经将属性克制烂熟于心的老玩家影响不大，甚至会觉得“很刺激”，但对刚开始接触系列的新手来说可就没那么有趣了。通常来说这些新手都不懂得捕获克制对手的野生精灵，因选了御三家中的草主而被毒系道馆虐得死去活来，却不懂在城市门口抓头能克制毒系的小磁怪的例子屡见不鲜。在大幅强化新要素的同时，制作组是否也该考虑追加一个弱化NPC，或是取消“等级限制”设定的新手模式呢？

至于第2方面，则是图鉴的收集之旅，系列真正的乐趣在于“收集、育成、交换、对战”这四大要素，对于“交换”和“对战”来说，C齿轮和Wi-Fi通信已能满足所有玩家的需求，即使是身边没有玩游戏的伙伴，你也能在网上找到志同道合的好友。不过随着游戏的进化，游戏中的“收集”却变成是一个几乎无法完成的任务，从第一世代的100多只到现在的600多只，方法也从最初的捕获和交换衍生出看电影、参加活动、买追加软件等种类繁多的方式，收集这项工作越来越艰巨。由于游戏没有存档继承功能，光是要将前作辛苦培育的精灵传送到新作中就要耗费大量时间，更别说是一场不漏地参加活动。另一方面，“收集”的另一大用处莫过于“对战”。通常来说，人气精灵的实力都不弱，但一些对战价值低的精灵，就算新作中给它们加入新亮点，也很难改变其板凳的命运。也许老玩家对于一些对战价值不高的旧精灵有怀旧情结，但如果是新玩家，这些精灵只不过是一堆放在电脑里的数据罢了。如果按此发展，下一世代精灵的数量可能会突破800，同一模式总有让玩家厌倦的那一刻，制作组是该考虑如何为游戏追加新的血液了。

“同一模式总有让玩家厌倦的那一刻，制作组是该考虑如何为游戏追加新的血液了。”

更多，访问：73139.blog.163.com



冲击始动！

《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》终于公布了以3命名的最新作，本作将回归2代中的要素，成为一款真正意义上的大作。虽然并未公布本作的故事背景将演绎到原著的哪一章节，不过大致可以推断出将是鸣人与佩恩战斗之后，到忍界大战的剧情。其中佐助与团藏的战斗、奇拉比VS鬼鲛等场面相信一定会让玩家热血沸腾！本次前线就位大家带来当年"九尾事件"的情报。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NBGI		动作
多机种	NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットストーム3		日版
	预定2013年	1～2人	售价未定
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：未定

超魄力BOSS战以及QTE回归！

由于在《世代》中取消了大受好评的QTE剧情和BOSS战模式，受到了许多玩家的非议。本作这一"优良传统"终于回归，玩家又能感受超燃忍者激战的感觉了。

游戏初公布的便是一段原著中回忆3代目与九尾的超激战场面，与原著一样，三代目将与木叶忍者们一起对抗九尾。本作新增加了DANGER提醒系统，当玩家在即将遭受攻击之际，画面上方将显示出"DANGER"的提示。与前作一样，画面左上角在积攒后可以召唤援护攻击。

与九尾的战斗除了远程外，挥舞三代目巨大的棍棒使用近身攻击可以对其造成巨大伤害。而在其中一个QTE攻击中，我们可以看到犬塚一族全体使用牙通牙的组合技，极其热血。除了犬塚一族外，最后的QTE中，"猪鹿蝶"家族同样会使用合力攻击，奈良一组用影子术将九尾束缚住后，由秋道一族展开巨大化后的攻击，最后还有大量忍者的集体豪火球攻击九尾，效果华丽，有着几乎超越原著的精彩。





▲夜色下，突然袭击木叶的传说中九尾。





◀▲三代目火影带领木叶忍者奋起抵抗！



■召唤护卫发动援护攻击，将是战斗中的关键因素。

第2场演示是与之前抗击九尾同时发生的4代目VS面具男的剧情，这场战斗的战斗方式则是系列中与人形敌人的普通对战方式。在将对方HP削减到一定程度后，仍然有热血十足的QTE动画，与2代的路数基本相同。战斗系统方面，本作依然延续了《世代》中的替身槽系统，战斗中的QTE除了有四代目使用螺旋丸击中面具男的经典场面外，在最后还会对面具男施加封印，解除对九尾的催眠。剧情过场全部使用实际画面来表现。





◀▲"猪鹿蝶"各族合力联手抗击九尾，发动多人组合技。





◀▲遭遇阴谋面具男，看金色闪光如何应对。





▲▶豪火球的集体攻击，多发炎术攻击九尾。







▲▶激战中出现的螺旋丸，命中注定，最强之间的对决。

©NBGI
更多，访问：73139.blog.163.com

在游戏类型大融合的今天，在一款新作品身上发现对某个老作品的既视感是很常有的事情，但除了年初的《大地王国 罪与罚》，恐怕没有几个游戏像是《冤罪杀机》般地令人想起了众多的经典名作，暗杀元素既有《刺客信条》的感觉，第一人称潜入又带着明显的《杀出重围》特点，全程主视点操作带着《上古卷轴》的影子，瑰丽堂皇的城市中心给人《生化奇兵》般的印象。这和本作强大的制作人阵容是分不开的，首席设计师Harvey Smith是前两作《杀出重围》（Deus Ex）和《神偷 致命阴影》（Thief: Deadly Shadows）的主创人员。Raf Colantonio，本作的联合创意总监则是《魔法门 黑暗弥赛亚》（Dark Messiah of Might and Magic）的制作者。还有Viktor Antonov，《半条命2》（Half-Life 2）中“17号城”的缔造者，如今正在锐意打造《冤罪杀机》的场景。这将是一款集合百家之长的杰作，随着它的诞生，美式角色扮演游戏史又将迎来新的篇章。

文 稀饭 美编 一刀

冤罪杀机	Bethesda	角色扮演
多机种 Dishonored		美版
2012年10月9日	对应人数未定	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上



故事 STORY

《冤罪杀机》的故事，使用了艺术作品中最常见的主题之一：复仇。这种故事类型的佳作颇多，最著名的作品之一就是大仲马的《基督山伯爵》，而在科幻故事领域，阿尔弗雷德·贝斯特（Alfred Bester）的《群星，我的归宿》（Stars,My Destination）直到今天仍然广为人知。而在本作当中，我们将体验到一个发生在蒸汽朋克（Steampunk）风格世界中的复仇故事，而操纵这位复仇者的，正是玩家自己。



杀机



■界外魔将一个神秘的符文烙印在柯福尔的手上，借助着这个符文，柯福尔能够使用许多强大的力量。

冤罪

在被指控为谋杀女皇的凶手前，柯福尔·艾坦诺是位传奇般的皇家侍卫，他有着高明的剑技，精通使用多种武器，而且还是个百里穿杨的神射手。但当女皇被谋杀时，柯福尔就在现场，女皇已经冷却的身躯正躺在他的臂弯里。没人相信他的辩解，也没有人知道，在死去前，女皇用最后一口气，付托给柯福尔一个任务：保护她的女儿，也是艾欧斯皇朝的惟一继承人。但柯福尔没能实践这个承诺，他被视为弑君凶手，投入大牢中不见天日。而与此同时，皇家特务首领接替了女皇的位置，以摄政王的身分开始统治艾欧斯，而女皇的女儿，则成为了被他挟持的傀儡。



■自责与折磨让柯福尔失去了往日的神采。

在狱中，柯福尔失去了所有的希望，惟一能够等待的，似乎只有死亡。但神奇的机遇不然而至，一个界外魔找到了他，这个谜一般的存在亦正亦邪，难以捉摸。

它许诺帮助柯福尔逃离牢笼，但是作为代价，这位前皇家侍卫必须要戴上界外魔的丑陋而奇特的面具，作为一个臭名昭彰的刺客重新出现在敦沃城中。

柯福尔接受了这个交易，逃出大牢，带着界外魔给予的超自然能力和自己的一身功夫，踏上了自己的复仇之路，本作的故事，也由此展开。



©2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

更多，访问：73139.blog.163.com



复仇，终结一切恩怨！
Revenge Solves Everything!

众岛之国 艾欧斯 THE ISLES

《冤罪杀机》的故事发生在一个严酷的世界中，有着大量未被探索的蛮荒之地和几个正在进入工业化时期的城市。故事发生的地点是海国艾欧斯，其原名代表着“小岛”。

对覆盖在这个世界上的广阔重洋来说，有着人类生存的几片陆地的确如同岛屿般地渺小。组成艾欧斯的是名为提维亚（Tyvia）、莫雷（Morley）、基斯图（Gristol）和希尔克诺斯（Serkonos）的四个岛屿，他们由同一个帝国政府统治，但每一个岛屿都拥有独立的经济与自治权，彼此之间的外交和经济贸易关系也不断地随着政局变化。

从地图上可以看出来，实际上艾欧斯只是几个小岛屿组成的文明世界，还有一片充满未知的大陆尚未被人类所触及。



敦沃 Dunwall

敦沃城是艾欧斯的首都，同时也是整个国家工业革命的起源地，更是这场运动的心脏所在。这里曾经因为捕鲸而繁荣一时，但随着备受爱戴的女皇 Jessamin Caldwin 遇刺驾崩，现在城市已经陷入了无序和混乱之中。一个新崛起的政权接管了城市，并且用高科技的护盾把城市分割起来，试图把谜一般出现的鼠疫隔离在城市的贫民区，而这种可怕疾病正在把整个城市带向毁灭的边缘。

新政权的出现有着非常可疑的征兆，女皇是被她最为信任的贴身侍卫所杀害，而她的女儿，同时也是帝国的惟一继承人则被幽禁起来，艾欧斯皇室出现了前所未有的权力真空。皇家特务头领此时立刻自封为摄政王，并且开始了他的铁腕统治，少数富有的精英藏身在安全的市区，享受着舒适的生活，而穷人则只能鼠疫泛滥的贫民区挣扎求存。腐败在敦沃的特权阶层中如同疾病般横行，而所谓的真理和正义，已经如同城市外的海水般浑浊不清。


阴沉的黑色调是敦沃城的主要建筑风格。

更多，访问：73139.blog.163.com

敌人 ENEMIES

高脚骑士 Tallboy





■高脚骑士被大量地用于驱赶和“处理”感染鼠疫的平民。

使用鲸油能源驱动，高脚骑士的座驾用两条长而细的机械腿行走，坐在其上方的骑士则身披重甲，手持使用鲸油能源作为弹药的能量弓。这种敌人让人想起了科幻作家赫伯特·乔治·威尔斯（Herbert George Wells）的经典名作《世界之战》（The War of the Worlds）中入侵地球的火星人，它们也是乘坐着有长脚的机器人对人类发起了进攻。虽然高脚骑士的座驾看起来非常脆弱，但是它们的对手并非是什么强大的敌人，而只是感染了鼠疫的贫民，它们除了一些根本不能破坏金属长脚的冷兵器和拳头，没有任何像样的武器。高脚骑士在贫民眼中就是神明一般的存在。两条长脚与鸟类般的爪状脚步结构让高脚骑士能够快速地穿梭于只有低矮平房的平民区与城外充满了污水的沼泽区域，强大的能量弓更多时候只是作为一种威慑力量而存在。不过在遇上了同样拥有强大远程武器的玩家后，这些不可一世的敌人即将迎来他们的末日。

城市警卫 Cityguard



■摄政王的铁血统治让警卫成为了贫民发泄仇恨的对象。



敦沃城的警卫服装有着些许英伦味道，头盔与披肩式的盔甲还有脚上的护胫都带有冷兵器时期的遗留风格，但皮质服装，腰间的子弹带和手中细长的军刀又带有火器时代的特点，整体感觉非常符合工业革命时期的蜕变特征。这是游戏中最常见的敌人之一，他们对于能够使用超能力的玩家来说不算是什么威胁，然而数量一旦多起来仍然可以为玩家的刺杀行动造成不小的麻烦。

高阶督察者 Overseer





■凶猛的狼犬是游戏中玩家的劲敌。

属于修道院势力的高阶督察者是这个宗教军队的领袖核心，他们拥有过人的战斗力，手下驯养的狼犬是追踪界外魔的好手，这两者战斗力不可小视，一旦遭遇上，等待着玩家的将是一场苦战。

摄政王 Lord Regent





■摄政王登基。

原是皇家特务头领，在女皇遭到谋杀后迅速接管了皇家的政权，女皇惟一继承人被他挟持，用摄政王的身分统治着敦沃城，也成为了整个艾欧斯名义上的领袖。他延续了自己作为特务头子时的管理风格，奉行铁血作风，在他管理下的敦沃城阶级分明，特权作风盛行，腐败和混乱也随之而生。同时，他也是主角柯福尔最大的仇人。

游戏细节 修道院 The Abbey

“人生无时不处于令人寒冷与战栗的深渊中，唯有修道院的警示方能拯救世人。”——高阶督察者 Barrowe

修道院组织是一个全民式的宗教，他们相信宇宙广阔无涯，神秘而充满了各种危险的精神体和邪恶力量，而且它们统统都是与人类所敌对的存在。修道院把所有未知的敌人统一称为“界外魔”（Outsider），为了对抗这些敌人，他们组建了属于自己的军队，并由修道院的高阶督察者（Overseer）领导，专门从事与任何跟界外魔有关联的邪恶事物进行战斗。修道院的战士们宣誓为了战胜一切邪恶人类的不明邪恶力量而不惜付出自己的生命，这些战士并非只是一群光靠信仰和刀剑作战的勇者，他们经过了修道院使用远古技术进行的改造，获得了远超常人想象的强大能力，这能力被称为超自然的天赋（Supernatural Gifts）。讽刺的是，玩家扮演的主角柯福尔·艾坦诺也是通过类似的途径，成为了一名拥有超能力的刺客，但赋予他这种能力的，正是修道院的大敌界外魔。



■待己严苛，对信仰狂热，修道院组织有着强大的战士们，而他们将会成为柯福尔复仇路上的巨大障碍。

更多，访问：73139.blog.163.com


■鲸油能源是一种伟大的发明，但是最终却沦为了政府用于巩固统治的工具。

游戏细节 能源 Energy

敦沃城的崛起与鲸油（Whale Oil）能源的发明息息相关。著名自然哲学家Esmond Roseburrow通过研究，找到了用鲸油作为强大能源的方法。而作为一个传统的捕鲸渔村，过去的沃顿随着鲸油能源新科技的崛起，逐渐地变成了一座闻名遐迩的大都城与工业革命的核心地区。这种极其易燃而且具有高度挥发性的能源让敦沃城的经济经历了极其蓬勃的发展，人口和商业飞速增长，而且作为一项能够用于制造武器的科技，鲸油能源迅速被政府掌握，这一点也是敦沃日后成为艾欧斯首都的主要原因。政府用鲸油能源相关的技术迅速武装起军队，但作为这种能源的发明者，Esmond Roseburrow对此异常反对，他虽然为艾欧斯留下了一份有着无穷价值的遗产，自己却在自责和悔恨中郁郁而终。



游戏细节 鼠疫 The Plague

鼠疫的首个患者是一位年轻的男孩，此后疾病疫情不断升级，但因为摄政王下令封锁消息，很少人知道鼠疫如今在敦沃城已经到了完全失控泛滥的地步。传闻中，这种神秘的疾病是由老鼠传播，但实际上疾病的载体并非是普通的老鼠，它们的身体更为庞大，具有强烈的攻击性，颇似传说中的巨鼠（Giant Rat）。一旦被感染这种鼠疫，病人会迅速感到身体虚弱，并出现多种疾病症状。而且这种疾病的传染性极高，很快就会在病人身边的人群中散播。因为鼠疫的一个典型病征是感染者会双目流血，他们也被称为“泣血者”（Weepers），常人见到便会避之不及。


■泣血者。


■城市中四处都是鼠疫的警告符号与病死者的尸体。



精英警卫和交际花 Elite Guard & Courtesan




■糜烂的上流生活和贫民区中每天与死神擦肩的生活形成了强烈对比。



精英警卫是城市警卫中的佼佼者，他们负责为达官贵人提供护卫服务。频繁地接触上流社会让这些原本意志就并不坚定的警卫们迅速地变得腐败糜烂。在游戏中玩家会在达官贵人的宅邸中频繁遇见这种敌人，和他们一起出现的还有不少交际花，也就是靠出卖皮肉来在上流社会混迹的妓女们。

开发商介绍 Arkane Studios

在开发《冤罪杀机》前，Arkane Studios的事业发展算不上特别顺利。公司于1999年建立，并且在2002年发售了第一款作品《Arx Fatalis》，描述了一个没有太阳的世界中发生的奇幻冒险故事。这款登陆了PC和XBOX平台的作品是一款第一人称角色扮演游戏，与今天大红大紫的“《上古卷轴》系列”非常类似。之后，应用类似的经验，Arkane Studios用丰富的第一人称角色扮演游戏制作经验为经典的“《魔法门》系列”（Might and Magic）增添了一部新作品：《魔法门 黑暗弥赛亚》，可惜游戏评价不高。2006年7月，它们在美国的德克萨斯州首府奥斯汀设立了办公室，同时宣布开发一款第一人称射击游戏《The Crossing》，但在2009年，游戏开发被中止，Arkane Studios的事业也受到了重创。幸好公司当时被2K Marin委托帮助开发《生化奇兵2》，才得以继续经营。次年，Arkane Studios被ZeniMax Media收购，或许在此时，Arkane Studios便在酝酿他们的下一款大作，那就是即将在今年与我们见面的《冤罪杀机》。

ARKANE STUDIOS

更多，访问：73139.blog.163.com



SEGA预定于今年8月30日发售的PSV游戏《Next初音未来 女歌手计划》正式定名为《初音未来 女歌手计划f》，标题中的f取自于乐谱中的强音符号(forte)。距离发售的时间越来越近，官方也陆续公布了大量的新曲以及对应角色的PV造型，此外还公布了令各位初音粉丝们心跳加速的AR功能，下面就让我们先睹为快。

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA f

——プロジェクト ディーヴァ エフ——

初音未来 女歌手计划 f	SEGA		音乐
PSV	初音ミク –Project DIVA– f		日版
	预定2012年8月30日	1人	6980日元
	无对应周边		

新歌 新曲 新造型





《秘密警察》

作曲 ぶりる PV造型 堕恶天使

颇具摇滚风格的一首歌，PV中初音将以和平常完全不同的气质出演“警察”一职，给玩家带来前所未有的感受。





《タイムマシン》

作曲 1640mP(164×40mP)

PV造型 サマ－メモリ－





该造型一反绿色主打的传统，采用了充满“夏日感”的蓝色，无论是连衣裙还是小篮帽都散发出“暑期”基调的初音，想必会给炎炎夏日带来一丝清凉吧～

《メランコリック》

作曲 Junky PV造型 メランコリ－

镜音铃的独唱曲目，在铃所演唱的曲目中有着很高的人气，此次收录可谓众望所归。可爱的曲目当然要搭配可爱的服装，发型的微妙变化显得铃更为甜美，糖果般可爱的配色，搭配可爱的小饰品，将可爱进行到底！





《Fire ◎ Flower》

作曲 halyosy

PV造型 スタ－マイン

“在夏日的某个晚上，烟花在夜空中绽放，而镜音连遇到了一位女子……”以上是PV的部分内容，该曲主要描述了连那如烟花般的恋情，故事的最后，这段恋情是随风消散在夜空中，还是持续上升绽放出炫目耀眼的光辉呢？







©SEGA

更多，访问：73139.blog.163.com



《FREELY TOMORROW》

作曲 Mitchie M　PV 造型 スター・ヴォイス

在银河中座落着巨大的音乐剧场，正在为我们演唱这首《FREELY TOMORROW》的，就是以“银河歌姬”造型登场的初音，她的歌声响彻天际，直到银河的尽头。







《DYE》

作曲 AVTechNO!　PV 造型 エターナルホワイト

巡音将以英语来演绎本首曲目，PV 的起始内容是在这个只有白色的世界中，巡音发现了一座冰之墓碑，故事也由此展开。曲名 DYE 是英语中“染色”的意思，在这片无暇的冰雪世界中，巡音将会遇到什么奇妙的颜色呢？

《ハイハハイ二》

作曲 テンネン

PV 造型 レクイエム

充满耽美气息的歌曲，PV 背景中摆放着无数的人偶，而身穿“レクイエム（镇魂曲）”的 Kaito 像是在为它们演唱一首安魂曲，相信这首歌会让不少大哥的粉丝尖叫吧（笑）。



《Weekender Girl》

作曲 kz/ 八王子 P

PV 造型 パンジー

高歌的初音以轻盈的舞步游走在夜空中的棱镜舞台上，PV 中使用了不少光影特效，令初音身上散发出来的光芒丝毫不逊色于繁星。





《Nostalogic》

作曲 yuukiss

PV 造型 ブルークリスタル

一改以“红色”为主题的 Meiko，从超短裙到蓝色的双眸都充斥着性感可爱元素的“蓝水晶”造型，她将以这种全新的风格在暗夜中踊动。



《ODDS&ENDS》

作曲 ryo

PV 造型 ハートビート

体型只有手掌般大小的初音，造型名称“ハートビート”直译过来是心跳的意思，她和制造她的人将会迎来何种结局，让我们拭目以待吧。



AR 功能预览

利用 AR 功能玩家能和初音未来进行合影留念，虽然该功能在其他游戏中已经出现过，但对于初音的粉丝们来说，本次登场的 AR 功能毫无疑问是必杀技级别的功能，这让原本就已经是铁杆的粉丝们又多了一个购买的理由。游戏中预设了不少有趣的姿势，玩家们可以自由调整大小，和初音在不同的地方合影留念。不过在目前公布的消息中，还没有看到初音以外的角色对应 AR 功能的消息，希望正式发售时官方能给大家一个惊喜。



▲放学、下班后，拖着辛苦劳累了一天的身子回到家中，一打开门看到初音安坐在椅子上静候着自己的归来，这将会是一种怎样的感受呢？



▲和初音雨中漫步，这种Love Love的场面可以通过AR功能实现啦！

更多，访问：73139.blog.163.com

文 宇宙人
美编 心の永恒

Rune Factory 4 ルーンファクトリー4

“《魔法工厂》系列”最初是作为“《牧场物语》系列”中的一个分支作品在NDS平台上登场，从第二作开始分离出来成为一个全新的系列。本作《魔法工厂4》是系列的第6作，也是首次登陆3DS的作品。本系列与“《牧场物语》系列”不同之处在于加入了迷宫探索、打倒怪物的要素，之后可以收服怪物回来打理自己的牧场。自成一家后的作品更加强调迷宫探索和战斗要素。

魔法工厂4		MMV AQL	动作角色扮演
3DS	ルーンファクトリー4		日版
	预定2012年7月19日	1人	4980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

初期可选择的男女主人公

男女双主角是本作新增要素之一，玩家将要扮演一位从天而降的失忆少年（少女），然后作为王子（公主）来建设这个国家。玩家每天除了安排农活、跟其他居民沟通之外，还能与喜欢人交往，慢慢发展成恋人甚至结婚。因此双主角的设定能满足男女玩家的需求，让玩家在游戏中与喜欢的角色建立自己的家庭！





雷斯特
声优 山内昂辉

芙蕾
声优 斋藤千和

突然从天而降的失忆少年（少女），在神龙的指引下成为了赛尔菲亚国的王子（公主），拥有能够自然地与怪物对话的能力。虽然还不知道怎样做好自己的本分，但为了建设一个谁都能安居乐业的国度而竭尽全力。

让怪物也成为居民？！

主人公和同伴在迷宫中冒险，打倒了强大的BOSS之后，它们会转化成人类的姿态，然后会成为赛尔菲亚国的居民生活下去。之后与TA们的生活中可以培养感情，还能慢慢发展成恋人并结婚。那……他们到底原本是怪物还是人类？

未来的新娘&新郎们



小镇的音乐家——玛格丽特

声优 悠木碧

性格温柔认真，乐于助人的精灵少女。作为音乐家在食堂中为食客们日夜演奏动人的乐曲。有严重的惧高症，但却不知道为何住在小镇的山崖边。



守护城镇的亚瑟王女骑士——芙尔蒂

声优 小林沙苗

为了守护城镇而日夜锻炼自己的少女骑士。容姿端正，性格认真，但有时也有顽固的一面。



森林中偶遇的女孩——琥珀

声优 佐藤聪美

原本是蝴蝶姿态的怪物，但被主人公击败后化身成人类的姿态并居住进了小镇。性格活泼开朗，喜欢在白天和天气好的日子中活动，害怕寒冷。



见习管家——库洛莉卡

声优 生天目仁美

跟随瓦尔卡隆学习的见习管家。工作能力出色，但有时候会一个人静静地发呆。



高贵的青年——阿瑟

声优 铃木达央

因为某种原因而居住在这个小镇，出身贵族而且熟知王子的工作，因为擅长交涉而进行各种商业活动。喜欢可爱的东西。



见习管家——比修纳斯

声优 浪川大辅

为了能尽快成为独当一面的管家，每天坚持进行特训的少年，认为管家不能有做不到的事。认真率直的性格使他经常将玩笑信以为真。



旅馆的看板娘——小白

声优 金元寿子

经营着温泉旅馆，充满活力的看板娘。做任何事都会充满干劲，但经常发生努力过头反而导致了失败的事。



只傲不娇的少女——朵尔切

声优 竹达彩奈

同样是怪物化身成的少女，性格冷漠而且说话带刺。Dolce在意大利语中是“甜蜜”的意思。

©2012 MarvelousAQL Inc.

更多，访问：73139.blog.163.com



遗迹中偶遇的青年——迪拉斯

怪物化身而成的少年，沉默寡言而且不善于沟通，经常说出一些令人误会的话。

声优 杉田智和

喜欢读书的青年——基尔

为了将来能对社会作贡献而努力学习的少年，好奇心旺盛，什么事情都想知道。

声优 下野纮

热血青年——达克

在村里经营着杂货店的青年，超喜欢吃东西。

声优 增田俊树

神官青年——莱昂

某个城市的神官青年，虽然放浪不羁但性格认真，同样是怪物化身的人类。

声优 鸟海浩辅

甜蜜的恋爱要素

恋爱要素也是本作重点强化的要素之一，与喜欢的角色结婚前要经历一段恋人的时光。玩家可以跟众多未来新娘（新郎）像恋爱游戏那样发展关系，通过对话、送礼物提升好感度，之后还会触发角色的专属剧情。



▲友好度够高的时候，对话中可以选择“ところで”谈论别的话题，之后就可以尝试告白了。

◀当然如果太随便告白的话，被发卡是正常的……





▼▶成为恋人之后，称呼对方的方式都会变化，日常的对话也会充满恋人之间的甜蜜。





▶两人可以去各种地方约会。

丰富的武器种类



▲与斧相似的武器，虽然会心率不如后者但具有能令怪物眩晕的特性。



◀玩家初期能够装备两种符文，配合武器能令效果提升。



▲攻击力高而且还有可观的会心率，不过硬直同样很大。



◀移动速度快，连击数高的武器，攻击距离小但是移动速度可以弥补这个劣势。

▶前方距离优秀的武器，攻击范围狭窄，要注意两边的敌人。







▲施展华丽的体技给予敌人快速的进攻，像锤子那样将敌人打晕之后还能使出投技。

▲与符文技能一样装备使用，能够使出属性魔法和回复魔法，为战斗带来更多便利。



◀攻击力和范围优秀，但是攻击硬直较大，要避免被敌人围困。



▲主要进行远距离攻击的武器，没有连段，不适宜近战。

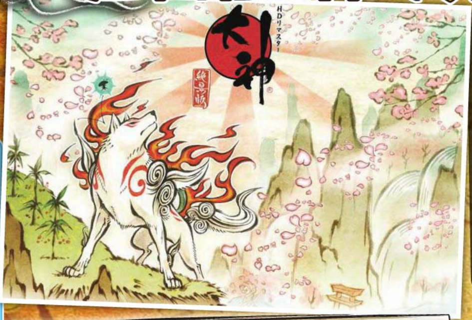


◀手持两把剑高速攻击，虽然没了护盾但是攻击范围和连击数有保证。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 八重樱　美编 心の永恒

压倒性的壮美，在次世代复苏！



论及PS2时代最具艺术价值的游戏，自然非四叶草的《大神》莫属。这款以日本神话传说为背景、将水墨作画完全融入其中的动作游戏带给了玩家试听游全方位的享受，即便在游戏发售多年之后，每当玩家们回想起它之时，仍有着道不尽的感动。尽管四叶草工作室已在2007年解散，但Capcom近几年却显露出要继续扶持“大神”这一品牌的意向，在2009年将《大神》移植至Wii平台，2010年9月又发售了续作《大神传～小小的太阳～》。可是由于受到机能的限制，这两款游戏都未能完全展现出《大神》的壮丽之美，不免令粉丝感到些许遗憾。不过接下来的消息应该会让玩家们拍手称赞，那就是《大神》将以HD remaster的形式登陆PS3平台！以1080p的高精细画面再现压倒性的壮美，并支持PS MOVE操作及奖杯机能，将这段感人至深的人神物语重新呈现于玩家们面前！

大神 绝景版	Capcom		动作
PS3	大神 绝景版		日版
	2012年11月1日	1人	7800日元
	对应PS MOVE		对应玩家年龄：全年龄

重温温暖人心的故事





拥有众多充满魅力的登场人物是《大神》世界中的招牌特色，正是这些性格迥异的人物与天照一起编织出了一段段或逗趣、或感人、或悲伤的故事。玩家随着剧情时而欢笑、时而落泪，沉迷于故事中不可自拔。而伴随着高清重制版的出现，角色的表情也将更为生动丰富。

重现绚丽唯美的世界

高清重制之后的《大神 绝景版》将以1080p的显示效果重现大神世界之美，通过下面这一组PS2版与PS3版画面的对比，大家可以明显看出HD版在画面精度及色彩上的进化。


PS2版


PS3版


PS2版


PS3版

森罗万象的笔神之力

《大神 绝景版》的一大新增要素就是支持PS MOVE操作。将PS MOVE的手柄当做画笔直接在电视的屏幕上发挥出笔神之力的精髓吧！当然，如果玩家没有购买过PS MOVE的话也不要紧，本作是支持普通手柄操作的。





数量限定的下载特典





随游戏本体还将赠送《大神 妖兽戏画绘卷》的下载码。本书曾在去年推出过实体书版本，如果玩家早先没有购买的话可是赚了一笔哦，因为随游戏附带的电子版《大神 妖兽戏画绘卷》下载码是完全免费的。玩家可以从本书中查看到游戏登场妖怪的原画设定等精彩内容。

E-Capcom官方限定版公布！


□满开樱花玉

如果你是一位“大神”死忠玩家，那么这款售价8800日元的E-Capcom官方限定版就绝对不能错过。E-Capcom官方限定版名为《大神 绝景版 满开樱花玉 SET》，除了包含一张游戏光碟外，还有两大赠品：

其一是名为“满开樱花玉”的水晶球，本品再现了《大神》中最著名的场面“大神降临”，在高16cm、宽11cm的玻璃制球体内注满透明液体，上下摇动水晶球，球内的樱花花瓣就会漫天飞舞。而大神则栖息在神木村的树下，平和安定的场景充满治愈之息。

其二是一寸法师的手机链。使用了荧光材质涂装，夜晚时会散发出萤绿色的光芒。

这套《大神 绝景版 满开樱花玉 SET》只能通过E-Capcom网店进行预订购买。


■一寸法师手机链

更多，访问：73139.blog.163.com

©KADOKAWA GAMES

作为“《生化危机》系列”的最新正统续作，游戏的时间线定在了2013年，与现实时间几乎同步，里昂从小生变成了大叔，铁汉克里斯也陷入了人生的低谷，就连2代中只会钻铁丝网的小女孩雪莉都成为了独当一面的女特工，时光的飞逝实在让人感叹不已。三线并行的故事进展方式给人耳目一新的感觉，而这样交错的剧情正正是游戏最大的卖点之一。游戏从试玩DEMO的表现来看确实有不尽人意的地方，但仍可以看出制作组为了对新形态的《生化危机》再定义而作出的努力，但即便如此，经各种操作以及系统改良的本作，无愧为4代以后的新《生化危机》的巅峰，下面就请跟随笔者一探本作的究竟吧。

文 伽蓝 美编 一刀



生化危机6	Capcom	动作射击
多机种 Resident Evil 6		美版
2012年10月2日	1~6人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄未定

高科技的界面，直观的数据显示

这次游戏的界面与系列先前的作品相比变化较大，根据路线与操作角色的不同，用户界面也有所不同，无论是哪一个都颇具科幻感，下面就让我们一同来看看本作的界面吧。



Check 1 体力槽

与前作不同的是，本作的体力槽从环形的转变为量化的体力槽，无论是哪一条路线的哪一名角色体力槽都分为6格，并且体力的恢复机制有所改变，在角色受伤但伤害值不足1格时，只要不再受到攻击，红色受伤部分就会随时间慢慢恢复；如果受伤超过1格后，则该格体力被损耗，必须通过服用药片来重新提高体力上限。这样的设定相比系列以往“受伤即永久”的机制要人性化许多，这也在一定程度上使玩家避免出现那种受伤达到一定程度才舍得吃药的窘况。

Check 2 耐力槽

耐力槽为系列首创，近战攻击、快速攻击均需消耗耐力槽，如果无节制地消耗耐力槽，那么在耐力槽耗尽后耐力槽会变红并进入一个虚弱状态，在虚弱状态下角色会捂着腹部，并且近战攻击会变得软弱无力，随着时间的推移，耐力槽会逐渐恢复至绿色状态。

Check 3 药片&弹药余量

恢复道具药片与弹药的剩余量也显示在了屏幕的右下方，在体术强势的本作中，游戏对武器的依赖性相对有所下降。

进化操作面面观

Check 1 系列最强的动作灵活性

本作最大的进化，就是终于脱离了被玩家诟病已久的“站桩射击”，现在终于可以一边移动一边进行瞄准射击，这也算是顺应时代大潮而作出的改进。另外操控角色的手感相比系列以往的作品要灵活得多，这主要归功于全新加入的飞扑系统，只要按下LT键+A键，角色就会做出一个半蹲的动作，在这个半蹲动作持续期间再推下左摇杆，角色就会朝相应方向飞扑出去，在飞扑倒地后，如果持续按住LT键，角色就会在地上保持卧姿继续瞄准，而且在保持卧姿的期间，还能用左摇杆控制移动，前后推为缓慢前进/后退，左右推则是快速的翻滚，整个动作一气呵成，甚是爽快。



▲无论是前后左右都有对应的飞扑动作。

■在杰克装备体术时还可以发动后空翻，利用后空翻可以取消杰克体术的硬直。



Check 2 随时发动的近战

前作中，在用枪械射击敌人指定位置后，方可以上前按键发动强力的近战攻击，而在本作中，这种近战攻击无需任何前提，只要按下RT键就能轻松使出。在实际战斗中，近战攻击十分霸道，对付普通杂兵时只需要两三下攻击就能轻松搞定，虽然近战攻击会消耗位于体力下方的耐力槽，但这个耐力槽会随时间自动恢复，而且恢复过程中恢复的速度会越来越快，因此在实际战斗中只要不无节制地使用，耐力值还是相当充足的，完全可以作为杂兵战中的主要攻击手段使用。另外，作为威斯克儿子的杰克似乎从其父亲身上继承了相当了得的拳脚功夫，因为他其中一件武器就是空手上阵，相比其他角色普通的近战攻击，杰克这个“武器”要显得强大得多。



■近战攻击成为了战斗的重要组成部分。



■杰克的体术甚至可以赤手空拳击倒BOSS。

更多，访问：73139.blog.163.com

Check 3 简化的体力恢复操作

前作中，系列传统的恢复道具药草变成了喷雾，在本作中恢复道具则以药片的形式出现，游戏设置有专用的恢复按键，在受伤后只要按下RB键就能马上服用，相比系列之前作品进入菜单或是在九宫格选取道具要来得方便得多。而在进行游戏时依旧会拾取到药草，取得药草后只要按RB键+X键即可将其转化为药片，而药草调合的系统依旧存在，经调合强化后的药草可以转化成数量更多的药片。


■药片除了可以恢复体力，还能用于恢复耐力。

Check 4 贴心的指路系统



当进行游戏的过程中找不到路时，只要按下LB就能找到当前的目的地，虽然这种在现今游戏中常见的指路系统相当贴心，但放到《生化危机》系列"当中，笔者总觉得有点失去了生化的味道。

Check 5 威力巨大的快速攻击

战斗系统还新增了快速攻击这一攻击手段，只要同时按下瞄准键与射击键，根据手上武器的不同会做出不同的强力攻击动作，比如在手持枪械时会做出一个横向的甩枪动作，在装备匕首/电刃等武器时则会做出范围较大的横劈动作，快速攻击的威力很高，无论是用于主动杀敌还是解围都有出色的效果，但发动快速攻击需要消耗不少的耐力值，与近战攻击一样不能无节制地连续使用。



Check 6 分工明确的菜单系统

本作中的菜单有两种，一种是按Y键呼出的道具菜单，另外一种是按十字键切换武器的装备菜单，相比前作所有武器与道具都整合在一起的九宫格菜单，这种功能独立的菜单系统要显得简便得多，加上使用恢复道具有独立的按键，使得在实际操作时呼出的每一个菜单分工都很明确，不会出现像前作中呼出九宫格菜单手忙脚乱的情况。



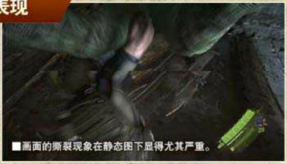


游戏画外音

由于三条路线的视频演示已收录于本期的杂志附赠的游戏光环内，因此在这里就略去具体的文字描述，在这里集中谈谈《生化危机6》DEMO中玩家较为关注的几个问题。

Check 1 画面表现

不少玩家最关心的当属本作的画面表现，游戏的画面乍一看尚可，但细看的话会发现画面的撕裂情况较为严重，好在这个问题主要集中剧情动画中，在实际操作时基本上不会有太大的感觉，不至于严重影响游戏体验，即便如此，总的来说本作的画面还是略胜于5代。


■画面的撕裂现象在静态图下显得尤其严重。

Check 2 视角问题

相信游戏被人诟病最多的当属游戏的视角，虽然与前作同为越肩视角，但本作中的人物占据画面的比例较大，而且视角有一点从较低位置往上看的感觉，导致在战斗过程中瞄准时经常出现难以找到敌人的情况，同样出于这个原因，在观察角色周围的环境时会感觉比较吃力，偶尔会出现有敌人在周围却难以察觉的情况，希望正式版中可以得到改进。值得一提的是，按下RS键可以切换越肩的方向，玩家可以根据习惯自行选择。


■人物占据画面的比例确实有点过大。

Check 3 角色差异

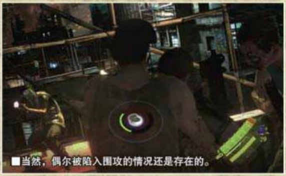

■受到袭击，克里斯奋力攀爬前进。

游戏中的每条路线各有两名角色可供选择，不同的角色除了携带武器、战斗风格（比如杰克的特殊体术）略有差异外，在进行流程时也会有不同的体验，最能体现这一点的就是DEMO中的克里斯篇，在"兰翔"行动的过程中，会遭遇被敌人RPG袭击的导致棚架坍塌的情节，操作克里斯时会在队友皮尔斯的掩护下进行攀爬，而操作皮尔斯时则需要掩护克里斯的前进，虽然这只是同一场景中细微的游戏内容差异，但不排除正式版中会有不同角色单独行动的情节。


◀皮尔斯则协助克里斯脱离险境。

Check 4 敌人AI

也许是DEMO的默认难度较低，单凭DEMO中敌人的表现来说，不得不说敌人的AI较低，他们经常呆站在玩家身边，攻击欲望比较低，就算玩家靠近它们身边发动体术，他们也只会傻傻地挨打，而且手持枪械的敌人命中率很低，即使被枪击也只会扣掉一点的体力，但相信在正式版发售后通过选择更高的游戏难度，玩家能体验一个更具挑战性的《生化危机6》。


■当然，偶尔被陷入围攻的情况还是存在的。

更多，访问：73139.blog.163.com

编辑视点

"《生化危机》系列"有着数量庞大的玩家群，编辑部内亦然。对于这个DEMO编辑又有何看法呢？就让我们了解一下他们的观点吧！

伽蓝视点 《生化危机》的TPS之惑

其实有时候玩家是比较难满足的，前作推出后，玩家对《生化危机》的改进呼声主要是不再站桩射击、更灵活的操作，从DEMO看来这两点在《生化危机6》中已经做到，但也引来了玩家对新形态《生化危机》的不满，主要原因是游戏在打枪游戏烂大街的情况下，《生化危机》原有的游戏风格确实变得越来越淡，掩体系统的加入，再加上本作标榜高智商的敌人J'avo普遍拿着枪械作为武器，使得本作的"打枪"味道更浓，部分玩家笑说的"如果面对的不是会变异的敌人，我真的不知道在玩的是《生化危机》的说法确实不无道理。但是，"《生化危机》系列"确实在努力地转型，历经4、5代的洗练，6代给我个人的感觉已是新生化的巅峰形态，进化部分值得肯定，虽然它有缺点，但它仍然是正统的《生化危机》，就让我们拭目而待正式版的表现吧。


■游戏的动作部分有不少《征服》的影子。

稀饭视点 生化危机？生化无双！

因为之前做过《生化危机 启示录》的攻略，玩上这个DEMO时的对比感比较强烈。尽管两者都可以移动射击，但我可以很肯定地说，《启示录》还没有走出系列那种僵硬的移动方式带来的限制，而《生化危机6》则终于把整个游戏的动作核心进行了改革，人物动起来终于更为灵活，而不是让我觉得自己在用滑杆推着一个僵硬的人偶在移动。但问题随之而来，没人可以否定Capcom在动作游戏方面的功力，但是在射击游戏领域，他们要学的东西还有山那么多，所以摆脱了僵硬的人物操作后，《生化危机6》给我的感觉是奔放过头，近战过份霸道，但又缺乏变化和连贯性，枪械射击时飘忽不定，难以瞄准，抛开了佣兵模式造就的"枪械打出硬直→近战发动特殊攻击"这种枯燥的模式时却没有营造出新的战斗风格来。而那些随着玩家角色一起摆脱了僵硬动作的敌人却又遭遇到另一个问题：他们的AI毫无改善。所以在DEMO中我不止一次看到敌人无脑地乱冲乱窜，加上游戏中的越肩视角偏低偏近，跟枪械比起来，更有效率的打法似乎是用近战攻击来一场无双乱舞。所以，在我看来，游戏革新之势已定，但细节上要解决的问题，还有很多很多。


■《生化危机 启示录》虽然也可以移动射击，但整体动作还是比较僵硬。

华尔兹视点 改革路途遥远

相信其他几位免不了对游戏的视角提出抱怨，这里说说别的方面吧。虽说游戏比起以往生化动作性要多不少，不过感觉人还是有点臃肿，操作起来不是特别顺畅，近战总是出现打歪的现象，希望正式版可以追加一点近战判定补正。甩枪系统和近战系统应该是在制作完后才发现太破坏平衡了，怎么办呢？好办，加个耐力限制不就得了？制作人应该是这么想的。大学探索部分比较有老《生化》的感觉，有个镜头愣是把某试玩的编辑吓得差点把手柄扔了，值得表扬。如今游戏发展到现在，我近乎没怎么见过AI好的队友，本作也不例外。最后，里昂和克里斯真没变丑，喜欢大眼锥子脸的观众们别抱怨了。


■难道只有我觉得他变帅了吗？

纱迦视点 两大问题

在整个系列中本人最喜欢的是NGC的《生化危机》初代复刻以及传世经典《生化危机4》。几年前的那个《生化危机5》令我颇感失望，这次的《生化危机6》老实说也没报太大希望。玩过DEMO之后，感觉游戏需要改进的地方还有很多。最大的问题，相信很多人都会提及，那就是玩家角色在画面上所占的比例太大，由此带来的问题就是视角不好。另一个我觉得比较大的问题是掩体系统，如今的越肩视角射击游戏都有掩体，玩家躲在掩体后面可以从容瞄准。而《生化危机6》的掩体和摆设差不多，因此瞄准的风险较大，而本作又不像之前几作那样敌人要么动作缓慢要么以近战为主，这次的敌人动作不慢不说，还能用枪械还击。虽然这回玩家角色可以边走边移动，但因为掩体系统的问题导致进攻风险巨大。DEMO中敌人AI低，打起来还不觉得，如果是正式版的高难度想必就非常致命了。至于其他的一些问题都不及这两点致命，这里就不多说了。

从这个DEMO不难看出，C社的开发人员很想像当年的4代那样重新定义打枪游戏的标准，但从目前来看他们明显没能达到这一高度。当然这个DEMO应该是比较早期的，三个章节中的角色连操作都有些不一样。但要知道当年《生化危机4》的屠村DEMO真是令玩家惊为天人啊，两厢比较之下，实在是令人无法不对6代的命运产生怀疑。


■本作的掩体系统比较不友好。

铃视点 适应就好

初上手的感觉是相当不适应，几乎就没有顺手的地方，三个章节的第一遍打下来行动依旧迟钝不已，可能是以前的操作太根深蒂固了，毕竟打四代和五代的时候，各种操作都已经算是下意识的反应，根本不用去努力回忆下一步该按什么键。好在这个问题是可以提前解决的，比如一遍又一遍地通关试玩版。感觉制作小组在新的菜单和道具箱设定上还是动了一番脑筋的，完全适应后配合"无硬直拾取"和"快捷回复"，应该能使流畅度有很大提升。体术在本作中完全称得上是占统治地位了，枪用起来很奇怪，各种飘，还打不准，让人产生了完全不想用枪的想法，或者挺多拿来当做连技的起始招。

对于克里斯的颓废理由，感觉完全无法接受，明明是经历了那么多挫折的英雄级人物，当初听说吉尔姐姐"死"的时候一滴眼泪也没掉，就因为BSAA的队友挂掉而变得这么纠结，要说无辜的队友们接连遇害，明显是S.T.A.R.S成员们的遭遇更加悲惨，死了一大堆，活着还要被追杀……好吧，也无所谓了，剧情方面随意安排，只是随便说说而已，不管怎样这里照单全收，最坏的打算都已经想好了，无论在艾达和里昂身上发生什么，都……无所谓！


■陷入人生低谷的克里斯，究竟在他身上发生了什么样的事？

更多，访问：73139.blog.163.com

3DS应援团

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.2.0-9J

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

各位读者和3DS玩家们，暑假快乐！夏日炎炎，日挂高空，正是个去游泳的好时节，这里要提醒各位宅在家里吹空调的读者们，记得要多多进行户外活动，但也别忘了防晒措施哦。

本期3DS应援团会为各位还在享受暑假的玩家们带来两款游戏的试玩报告和三款下载游戏的推荐，大家千万不可以错过。最后，还要祝各位读者们假期快乐，玩游戏之余，也别忘了自己的暑期作业哦。



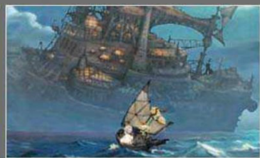
试玩推荐

最近3DS的eShop再次迎来了一系列的小更新，同时配信了好几款新的模拟器游戏和试玩版。不知道玩家们面对如此众多的游戏是不是有种挑花眼的感觉呢？那么这期就为大家来介绍一下这些游戏，下面就让我们一起去看看吧。

《勇气原点 飞翔妖精》Vol.3 试玩报告

SE制作的全新日式RPG《勇气原点 飞翔妖精》在玩家们的期待中再次迎来了第三个试玩版，这次游戏试玩的内容相比前两次的“试看版”来说，可以说是一个实实在在的试玩版了。虽然这次仅提供了游戏的战斗模式，不过四种任由玩家自行搭配的职业与敌人五连战的整体效果十分吸引人，而且战斗时的画面切换与场景都是十分不错的。如果期待本作的玩家可以继续等待本作后续的Vol.4试玩版。至于本次的试玩究竟如何，下面让我们一起来看看吧。







游戏中可以供玩家们选择的职业分别为：骑士、武僧、黑魔导士、白魔导士这四个职业。其中武僧的攻击最高并且拥有“体术”技能，技能分别为练气与钢击。练气的能力为消耗自身少部分的HP以换取大幅度的物理攻击力提升，而刚击则为十分强力的攻击，只可惜命中率并不是很高。骑士则是四种职业中防御最高的职业，技能“骑士道”共分别为盾攻击与踏斩。盾攻击可以大幅度提升自身的防御力，使用后怪物根本不会对玩家造成实质性的伤害，十分实用。而踏斩则是舍弃守护后释放的全力一击，攻击十分高。黑魔导士拥有“黑魔法”技能，共分为“火、水、雷”三种元素的魔法攻击，在对付第四战的“冰火魔法球”时使用相克的属性会有意想不到的效果。白魔导士则拥有“白魔法”技能，由于还是初级阶段，所以白魔导士能使用的技能只有“小回复、解毒”这两个技能，虽然白魔导士的攻击力十分低，但在试玩版中由于是连续战斗，所以建议玩家选一个用来做回血支援。

游戏中的战斗系统和普通RPG游戏不同的地方就是解放力量的“BP系统”了，BP值为在一个回合中玩家可以多次行动的数值，最高可利用防御状态累计到正三，也可以舍弃之后的三轮行动直接发动。但是无论是积攒还是舍弃在一回合内最多只能行动四次，但由于敌人也拥有同样的系统，所以究竟要如何利用还要根据战况自行调整。

游戏中一共分为五场战斗，难度由低至高叠加。不过需要注意的是由于是五场连续战斗，所以途中并不会让玩家回复HP，在这里建议玩家们选择一个黑魔导士和一个白魔导士的组合。一来是因为黑魔导士的魔法技能可以群攻且伤害值高，二来白魔导士在攻击的同时可以利用“BP系统”使两人的HP量保持在最高的状态。特别要说的是，在第五场的战斗中一定要先攻击敌人左侧的猫。因为那只猫的高级白魔法可以瞬间将右侧的BOSS回复至满血状态……

最后，依旧是老规矩附带上本次游戏的AR卡片和链接地址（http://www.square-enix.co.jp/bdff/scenes/top/images/bdff_ar-maker3.jpg），玩家们不要错过游戏中的AR电影哦~

更多，访问：73139.blog.163.com

《口袋足球联盟 快乐足球》试玩报告



不知道有没有玩家玩过本作之前的作品，前作在GBA平台上发售加上游戏的类型为“模拟经营”，所以是属于冷门类型的游戏，导致卖的并不是很好。不过笔者在试玩了本作之后却意外地发现游戏的可玩性十分高，而且游戏本身素质也不错。玩家在游戏中要扮演一名教练，带领一支默默无闻的球队从地区赛踢起直到拿下日本冠军联赛的奖杯。在试玩中，玩家有2年的时间来训练队伍和进行各种各样的比赛，随着时间的发展，球员自身的能力和玩家的阵型策略等等会慢慢成熟。若要是深入研究的话，恐怕要比玩普通的体育类游戏要有趣的多，下面就来为各位简单的介绍一下游戏的内容。

训练模式

在该模式下，玩家需要对球员进行“卡片训练”，利用在比赛中获得的卡片来提升相对应的能力，球员的能力由左到右分别为：射门、速度、耐力、技巧、体格、弹跳、心理素质，这七种，像前锋这样的球员提升的着重点就为射门、速度、技巧这几项，而守门员则为心理素质、体格这样重视防守的技能。游戏中获得的卡片也可以通过各个种类的不同配出训练组合例如像：**ビデオ**研究、**キック、ウエイト**这3种卡片就可以发动“钢**のボディ**”这一组合，训练组合往往要比普通卡片训练提升的数值要高很多，所以，玩家们一定多多发动训练组合，不过由于卡片数量过多在这里就不详细介绍了。

联赛模式



组建成球队后，玩家就会迎来第一场比赛，不过因为对手过于强大加上新队伍没有磨合，所以输掉是理所当然的。在经过训练之后，玩家可以去赛场寻找一些低等级队伍去踢友谊赛来提升自己队伍的支持率，也可以去找高能力队伍踢一场练习赛来获得更多的“训练卡片”，再利用这些卡片来提升自身的能力。由于玩家扮演教练，所以在比赛的时候玩家除了要制定比赛的策略外，还要查看其它队伍比赛的状况，以此来强化自身的队伍。在这也要和大家说一下，玩家在比赛的时候不能操作队伍里任何人的，只能开启“上帝模式”观看，所以十分刺激，不过看着自己的队伍慢慢走向成熟相信也会为玩家带去极大的满足感。



模拟器游戏

IN THE WAKE OF VAMPIRE

配信日期	6月27日
价格	300日元
推荐度	★★★★☆



相信很多喜欢世嘉的老玩家看到本作都会十分高兴吧？本作是1992年在世嘉的掌机“GAME GEAR”平台上发售的作品，本作以19世纪的英国伦敦为舞台，讲述了玩家作为一名年轻的学者去调查一个连续杀人事件，结果却发现这起连续杀人事件的背后隐藏着一个巨大的谜，而整个事件的谜底竟然是恐怖的吸血鬼惹出的麻烦。为了可以查明整个事件的真相，玩家不得不更加深入的去调查整个事件。



在游戏中，玩家除了可以使用小刀、长刀这样的普通武器之外，还有像回旋镖这样的特殊武器可以使用，本作的可玩性不错，游戏的画面绘制得十分精美，动作系统与游戏背景带有早期《恶魔城》作品的风格，各位喜欢该系列的玩家应该也会对本作感到满意。推荐给喜欢“GAME GEAR”的玩家们和喜欢《恶魔城》的玩家们，一定不要错过本作。

アイスクライマ-

配信日期	7月4日
价格	500日元
推荐度	★★★★★



当年FC平台上面的超难游戏玩家们还记得几个呢？还记不记得有一位穿得像爱斯基摩人一样的角色，手里拿着锤子一路向上不断地将头顶的冰块敲碎后，慢慢达到雪山最高层的游戏呢？说到这恐怕很多80后的老玩家都会将这款游戏的名字脱口而出吧？没错！这就是大名鼎鼎的《敲冰块》，现在本作也已经通过eShop放出配信下载了～



这款1985年发售的FC游戏可以说在当时难倒了一大批玩家，不过无论是那滑滑的地面、不断从头顶上掉下来的冰锥、还有那群永远都打不死的小怪兽，这些都是幼时大家坐在一起手里拿着FC手柄进入游戏时最美好的回忆，而现在这些属于童年的回忆都可以再次出现在眼前了。本作还支持2人联机游戏，究竟是互相帮助一起通关呢？还是故意坑害伙伴，看着他进入绝境呢？这些只有…你懂的，怀旧的玩家们你们还等什么呢？

ボンバ-マンGB3

配信日期	7月11日
价格	400日元
推荐度	★★★★☆



各位玩家们就是没玩过炸弹人想必也听说过这款游戏的大名了吧，《炸弹人GB3》是1996年12月在“GAME BOY”平台上发售的《炸弹人》系列的第三作。游戏讲述了由于遭受到了从封印中复活的恶魔轰炸机的威胁，星云第十一行星“**オワン**”陷入了一场大危机。炸弹人为了维护行星的和平，利用炸弹将敌人消灭掉并保护了行星的故事。在本作中首次增加了“高低差地图”这样新特色的动作要素，而且在限制的时间内得到最高分的的“挑战模式”也一起收录其中。相信一定会有很多喜欢《炸弹人》的玩家来购买吧！





更多，访问：73139.blog.163.com

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



对于PSV玩家来说近期可是好事不断，首先是《女神异闻录Persona 4黄金版》的热卖在一定程度上带动了硬件销量，使现在的PSV周销量稳定在2W左右。之前一度被人称之为假消息的《DJMAX旋风 曲调》也公布了发售日，本期就由系列真饭铃姑娘为我们带来一篇有爱报道，此外本期还为大家带来《仙境传说 奥德赛》EP3的更新介绍，喜欢的朋友不要错过！

新作展望台 触摸版《DJMAX》即将登陆PSV！

DJMAX旋风 曲调	Cyberfront	存档类型未定
DJMAX TECHNIKA TUNE	6090日元	
2012年9月27日	游戏人数：人数未定	

“《DJMAX》系列”是为各位玩家所熟知的音乐游戏，本作之所以会受到众多玩家的喜爱，主要是因为优质的原创音乐、爽快的打击手感、炫酷的操作界面。该系列的主流玩法是打击下落的音符，登陆PSP平台的历作《DJMAX携带版》就是采用这种演奏方式。直到2008年，街机版《DJMAX旋风》问世，本作采用了多点触控屏幕，玩法方面改变为玩家点击屏幕来演奏音乐，这种操作方式与PSV的特性十分吻合。官方不负玩家的期待，于前段时间公布了PSV上《DJMAX旋风 曲调》的首个宣传PV，如今发售日也正式敲定，下面就让我们来看看本作都有哪些值得期待的地方。

突破传统的新玩法



街机上的《DJMAX旋风》初代推出于2008年，迄今为止已经有了三部作品，最新的三代已经能在大陆的机厅里玩到。与系列一贯的音符下落式玩法不同，“《旋风》系列”配备了多点触控屏幕，玩家将采用点击屏幕上音符的方式来进行演奏，因此又有玩家称“《旋风》系列”为触摸版《DJMAX》。同样配备了多点触控屏幕的PSV显然具备了“《旋风》系列”登陆的基本条件，因此《曲调》的降临可谓顺理成章。

在传统的《DJMAX》中，判定线的位置是固定不变的，移动的是音符，当音符刚好下落到与判定线重合时进行打击即可获得100%的准确率。“《旋风》系列”中，音符的位置是固定不变的，移动的是判定线，当判定线与音符直径重合时为最佳点击时机（“《旋风》系列”的基本音符为圆形），判定线的移动速度与歌曲本身的速度有关。除了点击音符之外，《旋风》还有拖动音符、锁链音符、重复音符、长按音符，只有准确的将它们演奏出来，才能听到完美地乐曲。





系统与模式



从首段PV开头的三十秒中，我们能发现《DJMAX旋风 曲调》的标题是由街机版《DJMAX旋风2》的标题演变而来的，界面风格也与二代高度一致，并非街机版最新的三代，由此可以推测出《曲调》在系统判定方面应该与二代比较相似，但曲目方面的收录并不局限于二代的范围内，例如三代的歌曲《SigNalize》就会收录到《曲调》中。在《DJMAX旋风2》中，“《旋风》系列”首次引入了“FEVER系统”，即玩家通过准确点击音符来累积连击数，“FEVER槽”就会慢慢累积，该槽蓄满后玩家可以点击“FEVER按钮”进入“FEVER状态”，该状态下音符的外观和打击效果都会变得更加华丽，连击的判定也会变得宽松，是提升连击数和分数的大好时机。不过，由于按钮在屏幕的右上角，离开了乐曲的演奏区域，因此要注意根据演奏的具体情况来“抽空”去点击按钮，否则只会造成连击中断，这样的话，已经蓄满的“FEVER槽”会被扣掉不少。

模式方面，这段PV短暂闪现了几个模式类型，并在随后得到了证实，分别是街机版二代具有的“STAR MIXING”、“POP MIXING”、“CLUB MIXING”以及传统版《DJMAX》经典模式之一“FREE STYLE”，没有收录不符合实际情况的分屏模式“DUO MIXING”。另外，街机版特色的在线对战与任务模式“CREW RACE”并未出现，不知制作小组这次会如何制作本作的任务模式，在联机对战方面又会有怎样的设定呢？





更多，访问：73139.blog.163.com

疑问与猜想

“《旋风》系列”会将屏幕分为上下两部分，判定线的默认移动方式是上屏从左往右，下屏从右往左，这么一来就会产生一定的问题。虽然PSV的多点触控功能优秀，但屏幕本身要比街机的小很多，在按键排列密集的高难度曲目下，可能会出现操作不便的问题，比如手指会挤到，双手快速点击或进行拖动等操作时屏幕可能产生小幅度的位移，考虑到这一点，制作小组将四行的音符改成了三行，全屏总共显示六行音符，这能在一定程度上缓解以上问题，只不过具体效果和手感如何只能等游戏入手后才能给出明确答案。



针对PSV独有机能的结合方面，也可能会产生一些有创意的操作方式。以往的“FEVER状态”需要点击按钮来发动，也许在PSV上会采取独特的发动方式，例如晃动PSV？除了正面的多点触控屏幕，PSV还具有背面触摸屏，不知这方面的功能制作方会怎样进行运用。游戏的发售日定在9月27日，在那之前，官方应该会公布更多的信息来满足玩家的好奇心。



游戏大观园

仙境传说 奥德赛 EP3介绍

由于vita初期没有《怪物猎人》而被玩家们拿来成为代替品的《仙境传说 奥德赛》(以下简称RO)，可以说在vita上赚足了人气。游戏不断推出的资料片更新十分厚道，继上次EP2的大更新后，6月份的EP3再次让游戏大幅进化，新追加的下载任务种类更多，各类数据趋于随机化，技能搭配多样化，新系统的引入使得卡片搭配的可能性更多，这也让玩家们在难度大幅提高的EP2之后再一次看到了福音。

EP3更新内容简评

追加新任务

任务级别为Rank10以上，任务难度和EP2相同，比本篇的难度要高很多，挑战性增加。

和EP2一样追加新的下载任务，不过怪物变化不大，只是任务难度会提高很多，而且会出现下载任务专属的稀有素材，可以作为制作服装、饰品和强化武器之用，简单地说就是厂商为了增加游戏耐玩度的一个手段，各位玩家做好持续奋战的准备了么？

武器系统进行改良

相同武器的攻击力会在一定范围内随机浮动，同时武器追加金、银、铜三种级别，级别越高武器的属性越强且抽取卡片消费的cost值也就越低，另外还新增了新的武器和特殊武器技能。

这一改变重点在于不同品质的武器抽取时获得卡片的cost值不同，金色品质的武器和铜色品质武器在抽取相同的技能卡片时cost值可以-10，而银色为-5，这样就给玩家的卡片技能搭配创造了更多空间，部分强力卡片占用cost过多的问题也就迎刃而解了。不过金色武器出现率远比铜色要少得多，更不要说刷出带有自己所需要技能的金色武器了。另外，在EP3之前获得的武器和抽出卡片全部被设定为铜色品质。新增的武器可以在新的下载任务中获得，不过需要注意的是，不同的新武器被设置在了不同的任务中获得，例如想刷猎人的三把新弓箭，只刷100巨人的新任务是不可能都刷出来的，还要去刷其他任务才可以，这并不是完全意义上的随机掉落。此外，追加的新武器和提炼出来的高品质卡片无法在near上进行传送。

角色姓名

可以输入假名、汉字和符号。

人性化的设定，这回再也不用因为只能输入英文而发愁了，没有创建过角色的玩家创建时可以直接输入日文等语言，而创建过角色的玩家可以利用家中的波利来进行修改，机会只有一次。

OnLine模式调整

追加新的“快捷交流”功能，可以设置快捷发送的文本、动作、表情等在交流时使用；同时，酒场联机时房间名和任务信息可以在房间中显示出来，房主可以对房间名称、BGM以及人数做出设定。

这一功能就是对在线联机功能的强化和完善，使玩家能方便的找到自己所需要的房间，给游戏提供了便利。

云存储

增加游戏基于网络的云存储备份、恢复功能。

注：玩家可以利用这一功能将自己的存档备份到服务器，也可以从服务器同步自己的存档，方便且不易丢失。

储存箱套装编辑数量扩充

储存箱套装编辑数量扩充到7页，也可以为自己设定的套装进行命名，商店增加了新的服装、装饰品、脸型和发型。

注：其实套装数量扩充的作用不是很明显，至少笔者没有将之前的套装栏全部用满，但是可以自行设计套装名称还是比较人性化的，无需翻看套装技能就能直接知道哪件装备是自己想要换的了；不过新增的脸型和发型样式没有想象的好，不喜欢可以不更换。



锁定方式

锁定怪物的方式发生变更，锁定怪物后按上下键即为在小型怪物中切换目标，按左右键即为在BOSS上切换目标。

平衡度调整

一部分卡片的cost值再次进行调整，猎人DS中攻击取消时间进行优化，大剑士、锤师的最大硬直减少。

其实调整卡片的cost值和职业的所谓优化都不是很显著，远不如EP2削弱来的明显，Cost值的调整也不会对配卡产生太大影响，这一条对于重视游戏实际内容变革的玩家来说作用不是很大。



以上就是EP3全部的变更内容，可以看出除了一些系统优化之外，最大的亮点就是武器系统的全面调整了。这里提醒一下各位玩家，不要盲目去刷新任务，其实很多不错的卡片也能在以前的任务中得到，只需刷出对应技能的金色武器再提炼变化就可以了，对新任务苦手的玩家可以投机取巧一下哦。

这里再顺带提一下更新的下载任务，下载任务共追加了17个，此次更新的任务大多为本篇Rank10的各种强力BOSS，甚至连最终BOSS洛基都有；而且还有比较恐怖的双怪同场任务，夺龙和毒龙同场、两姐妹同场都是相当棘手的，而且部分BOSS的动作招式还有所改变，适应起来还是需要一定的时间，开始被秒杀也不要过于心急，慢慢就能熟悉了。刷这些任务的主要目的就是为了新增的稀有素材，不过爆率相当低。不过可以利用这些任务刷一刷以前的稀有素材，就像洛基的天眼等素材即使不破坏部位也是可以追加，相当的厚道。

更多，访问：73139.blog.163.com

the amazing SPIDER-MAN

由于上一期时间有限，没能放游戏收集相关的内容，本期将场景内需要收集的位置补上。室外收集部分由于数量过多，收集到一定数量后还会有位置提示，所以在这里就不占用篇幅了。笔者已将游戏100%完美，全成就、白金速度快的话大概20小时左右就能搞定。



文 华尔兹　美编 心の永恒

超凡蜘蛛侠	Activision	动作
多机种 The Amazing Spider-Man		美版
2012年6月26号	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上玩家

全收集指南

OSCORP TOWER

Audio Evidenee

背着格温逃跑的流程，在一个走廊中，几乎是必经之路。

Audio Evidenee

第二次用WEB RUSH跳过布满红外装置的区域后，在下面桌子上找到。

Beloit Psychiatric

Magazin

进入开启关犯人机关的操控室内必定会拿到。

Magazin

还是这个场景，下去解决掉逃出来的犯人后，走进那个保安所在的房间，进门左后方便能找到。

Magazin

下一个场景，蓝色饮料机旁边。

Audio

还是这个场景，面对上面那个收集点，左后方2楼便能找到。

Magazin

爬过一个通风口后房间的地上，非常明显。

Audio

在有两个气球和几个神经病的场景，右后方轮椅上。

Magazin

着火的地点，跳过第一堆火后，在第二个落脚点。

Magazin

下一个场景爬过通道后，解决几个敌人，在角落处可以看到，比较明显。



Magazin

还是这个场景，手推车旁边的角落找到。

Magazin

即将逃出的室外场景，干掉一个狙击手后先别下去，在角落跳过火堆后找到。

Oscorp Archives

Teeh Pieces

偷袭第一个敌人后在旁边找到。

Magazin

拿到上一个收藏品后，用WEB RUSH往远处看，在右上方可以找到一个敌人，就在那个平台上。

Oscorp Manual

下一个战斗场景，下去后回头往后看，在箱子旁。

Oscorp Manual

钻过第二个通风口，在偷袭两个敌人后，其中一边地上找到。

Audio

从通风口来到重兵把守的区域，从第二个通风口进去，爬行一段后找到。

Teeh Pieces

还是这个场景，呈凹形堆着的箱子后面。



Teeh Pieces

还是这个场景，拿到上一个后在旁边2楼就能找到。

Magazin

依然在这个场景，从2楼来到另外一边后，白色升降车左边，在箱子堆中。

Magazin

在将持盾的敌人解决后，在这个房间中找到。

Photo

剧情拍照，不会错过。

Audio

拍照结束后，下一个场景下面角落。

Oscorp Manual

同样在这个场景，在箱子后面找到。

Magazin

还是这个场景，下面带电的地方，旁边可以找到。

Teeh Pieces

依然是这个场景，在几个箱子上面。

Teeh Pieces

下一个场景，通道中左边有通风口，进入后便可找到。

Teeh Pieces

下一个地上布满红外线的场景一进门往左边看，地上能找到。

Magazin

还是这个场景，其中一扇门旁边。

Oscorp Manual

碰到女记者后，来到通道中，靠右走就能找到，很明显。

Teeh Pieces

火炉场景，救女记者前，左下角。

Magazin

还是这个场景，从上方进入室内救女记者前，下方就有。

Teeh Pieces

保护女记者的环节，右边的一扇门里，在比较靠外的角落中，需进入才能看到。

Oscorp Manual

在背着女记者逃跑的过程中，来到成堆箱子的场景，地上可以找到。

Magazin

同样是这个场景，一样在地上。

Magazin

同样这个场景，在箱子的顶上。

更多，访问：73139.blog.163.com

West Pumping Station

Magazin

拧开闸门后，冲过去，走过下面有毒液的地方右转。

Magazin

第一次用蜘蛛丝找路后，在消灭一个敌人后跳到墙壁上，来到下面有毒液的红色柱子上，十分明显。

Magazin

第三次用蜘蛛丝找路后，在解决几个敌人后，右下的角落里。

Photo

在来到一堆箱子的地点拍照，这里由于有剧情提示，所以不会错过。

Photo

在拧开第二个阀门前，先连续跳过红色管子的落脚点，在对面上



方平台有残破机器人可以拍照。

Magazin

在爬过通道，经过墙壁上写有F1字样的地方后，地上有毒液的岔路向右走。

Magazin

面对有个下面有毒液，瀑布流水一样的地方，往左边走，前行后向右拐，在两个白色墙壁间有铁架支撑的平台，使用WEB RUSH移动到上方铁架上，在对面上方平台上就能找到。

Photo

同样是这个场景，从铁架上下去，之后顺着地面上的黄色虚线走，拐弯处便能找到拍照地点（墙上写着F5）。

Audio

进入第二个小水道后，在用蜘蛛网选择道路的场景，进入圆形的缺口，下去后用蜘蛛丝封住风扇，在里面找到。

Magazin

还是在选择道路的场景，进入右边是垃圾堆，左边是较矮方形入口那个较高的方形入口中，穿过布满毒液



的走廊便可找到。

Magazin

布满敌人场景的左边，由于是必经之路，不难找到。

Magazin

在这里第二次用蜘蛛丝找到较高的上方缺口后，通过可乐标志的地点，从平台下去，有一辆列车，将它拉过来，去里面就能找到。

Audio

跟着老鼠爬过集装箱后，下一个场景消灭敌人后，在一个木头箱子后面找到。



OSCORP TOWER Part 2

Tech Pieces

开场下去后桌子上就有一个。

Magazin

同一场景，靠左边的地上。

Audio

也在这个场景，北边大电视前的桌子上。

Tech Pieces

下一个有盾牌敌人的场景，围着中间圆形周围找就能找到。

Magazin

同样在这个场景的角落。

Oscorp Manual

下一个场景面对写有“Oscorp”的大墙，然后往左边的角落走就能找到。

Tech Pieces

同样是这个场景，在写着个“2”的电梯里。

Tech Pieces

从电梯间爬到下一个场景后，面对3号电梯，右后方的椅子上。

Magazin

同样是这个场景，左边的柜台上可以找到。

Tech Pieces

爬通风口后，来到房顶，路途中左边就有（有声音提示）。

Tech Pieces

同样在爬的过程中，快接近出口的右边。

Oscorp Manual

爬出去后下一个场景先别下去，左上方就能找到。



Magazin

还是这个场景，在用机械将两个机关砸掉后，右边的地上可以找到。

Photo

还在这个场景，对着中央的装置拍照。

Photo

依然是这个场景，先爬到墙上，再对着2层一个玻璃后的内容拍照。



Tech Pieces

下一个场景左边的地上，十分明显。

Magazin

同样这个场景，右边上方平台的电脑前。

Tech Pieces

走过敌人战斗服放置的场景后，过门右边就能看到，也很醒目。

Oscorp Manual

走到布满红外的场景，可操作的装置前便可拿到。

Magazin

下一个红外场景，穿过红外后，桌子上就能找到。

Magazin

爬到下一个场景后，地上右边板子上。



Oscorp Manual

同样在这个场景，左边的电脑桌上。

Tech Pieces

还在这个场景，门口附近，十分明显。

Tech Pieces

逃走后期，爬过电梯后，走过一个带有屏障的房间，在对面就能找到，比较明显。

Photo

找到上一个后往前走一点，玻璃后面有一条蛇形状的机器人，对着它拍照。

Tech Pieces

继续往前走会看到两个机枪台，第2个机枪台所在处的角落。

Oscorp Manual

下一个全是被感染研究人员的房间，右边桌子上。

Magazin

消灭被感染的研究员后会有敌人破窗而出，进入其中一个窗户里便能找到。

Audio

还是这个场景，在一个倒下的椭圆形装置的旁边。

Tech Pieces

下一个场景，在有屏障的房间前。

Oscorp Biological Labs

Tech Pieces

在一开始蜘蛛侠蹲着的铁杆上，往左看就能看到。

Magazin

还是第一个场景，在操控室的桌子上。

Audio

还在这个操控室内，回头往身后看。

Oscorp Manual

这个场景2楼，在一个盆栽的旁边。

Tech Pieces

从2楼下去，在一个类似DNA的雕塑旁。

Photo

升起4面柱子的地方，对着它们拍照即可。



更多，访问：73139.blog.163.com

Tech Pieces

还在这个场景，拍照后直接来到对面上方平台上就能找到。

Audio

进入门口写着 BIO207 的房间，楼上有一个饮料机，砸坏后便能找到。

Magazin

还在这个房间内，身后有个通风口可以钻，在里面找到。

Oscorp Manual

一进入 206 号房间后，左边的实验台上。

Magazin

205 号房间，一层两个柜子中间，很好找。

Magazin

还是 205 房间，2 楼通风口的下面。

Tech Pieces

还在这里，爬进通风口就能找到。

Tech Pieces

204 房间，在一个柜子的上方。

Magazin

破坏四个装置的场景（一段时间会有电击）中央就有一个，不能再明显了。

Magazin

破坏完后跳下去，右边角落里就有。

Photo

进入蓝色的电脑室，先别跳下去，对着电脑拍照。



Tech Pieces

干掉多名持盾敌人后，进入一个有红外线的房间，先别下去，平台前方就能找到。

Tech Pieces

下去后左边的地上就能找到，比较明显。

Magazin

来到 2 层需要破坏的装置那里，旁边地上就有。

Oscorp Manual

来到下一个操作室后，操作电脑前先下去，在右边的台子上。

Tech Pieces

跳过第一个红外障碍后，地上就能找到。

Tech Pieces

见到被困的研究人员后，往右边走，地上就能找到。

Magazin

取得方法与上一个类似，不过这回是在左边。

Photo

在将门打开后，进入房间将小机器人破坏前，马上来到墙壁上方对着远处的一群工作人员照一张相（注意一定要在全灭敌人前牌照）。这里有个简单的办法就是只留一只机器人的情况下再拍照，免得被干扰。

Tech Pieces

圆筒建筑往上爬的时候，跳到第一个落脚点往旁边看就能找到。

Oscorp Manual

来到两个筒形建筑间隔的那个房间中便可找到。

Tech Pieces

来到下一个筒形建筑内，下去就能找到。

Tech Pieces

在这个筒形建筑的顶层。

Magazin

走出筒形建筑后，靠右边走，地上便能找到。

Oscorp Robotic Facility

Tech Pieces

一开始的爬行阶段，在靠右的位置可以找到。

Photo

爬出来后，一下来对着窗户下面的成堆机器人拍照。



Magazin

拍照后出去，战斗场景，在远处上方横梁上。

Tech Pieces

四个装置破坏掉后，进入开启的门，沿着多个机器人从左边走，用蜘蛛丝将蒸汽堵住，过去后找到。

Audio Evidence

需要将四个入口堵住的场景，靠左边的一个垃圾车上

Oscorp Manual

同一场景，左边的一个柜子下面。

Magazin

还在这个场景，红色板子下面房间中的箱子上。

Magazin

跳下去后先别急着爬通风口，在上方有个风扇，用蜘蛛丝黏住后进入里面找到。

Tech Pieces

爬通风口过程中，剧情后靠左边找到。

Tech Pieces

还是爬行环节，在走过几个喷气处后，记得往左后方走就能看到。

Tech Pieces

蜘蛛侠失去能力后，一群小机器人的场景，很明显。

Tech Pieces

下一个场景左边，也很明显。

Magazin

走到大厅后，左边的桌子上。

Oscorp Manual

还是这个场景，拉开关前先去里面，右边集装箱堆找到。

Photo

大门打开后，对着面前的巨大机械来一张照片。

Tech Pieces

逃亡阶段，在将平台拉过来跳过去后，去第二个地点将平台拉回来，跳到对面取得。

Tech Pieces

取得上一个收藏后，跳回去，在这边 B04 门的旁边。

Tech Pieces

跳到喷气的红管子上后往前走一点就能在旁边平台上看到，很明显。

Magazin

继续往前走，在写着“04”的电梯后面。

Magazin

来到有机枪台的场景，大电视右边的房间里的桌子上。

Audio Evidenee

先别急着进入仓库，再往前走，右边的一个房间内。

Oscorp Manual

从充满箱子的仓库跳上去后，左边货架上。

Oscorp Manual

控制上下左右击碎墙壁的场景，下去后在白色运货车上可以找到。

Tech Pieces

同样是这个场景，在控制左右的的操控器这边，红色的盒子后面。

Photo

还在这个场景，对着中间的喷射器拍照。

Magazin

将喷射器移到另外一边后，在平台上就能看到。

Tech Pieces

把墙打通后出去往左边走，在桶旁边。

Tech Pieces

接着往右边走，贴着右边前行，先不要进入着火的房间，往前走，在几个罐子中间。

Magazin

拿到上一个后继续往前走，在前面的货架上。

Tech Pieces

进入着火的房间后，右边桌子上。

Oscorp Manual

从着火的屋子出来后，左转，穿过第一个红外装置后，左边的房间内。

Tech Pieces

来到仓库房间先别急着进入风扇内部，继续跳就能在箱子上找到。

Tech Pieces

进入风扇内部后，左转。

Tech Pieces

最后脱出阶段，记住靠左边走，在用蜘蛛丝将蒸汽封住后找到。

Connors Makeshift Lab

Audio Evidenee

就在红色机器人后面的地上，很明显。

Underground City



Audio Evidence

来到第一个有敌人出没的场景，向上看中间有一堆废墟，在那上边可以找到。

更多，访问：73139.blog.163.com

Magazin

还是这个场景，以图中视角为基准，左下方角落里。

Photo

依然在这个场景，2 楼全灭敌人后，被破坏后的机器人旁边，对着被撕碎的制服拍照。



Magazin

爬过第一个通道后直接往右走。

Audio Evidence

来到三个风扇的房间，右边进来的那个风扇下面。

Magazin

同样是这个场景，左边风扇的下方桌子上，比较明显。

Audio Evidence

打赢 Nattie 后，岔路右边往里，之后左边找到。

Magazin

还在这个岔路，往另外一边走，跳到木质箱子上。

Photo

还在这个场景，对着远处壁画拍照。

Magazin

继续往主线方向走，在爬过一个通道后，右边的台子上。

Magazin

顺着红色管道走过第一个走廊后，在下一个场景左后方的集装箱上找到。

Magazin

在即将见到格温前，左后方集装箱旁。

Photo

看到格温被困后，对着她拍照即可。

Magazin

格温所在的战斗场景，直接去对面就能在地上找到。

Train Docking Station

Magazin

进入后，荡过一段绿色毒液的路后，在黄色箱子上找到。

Magazin

在走过一个蓝色起重器后，来到上面，在其中一个角落的箱子上。

Photo

同样是这个场景，另外一遍角落中的地上，对着战斗服碎片拍照。

Magazin

来到岔路口，进入房间后红色柜子的前面，比较明显。

Magazin

跳过几根红色管子的地上，比较明显。



(图1)

Photo

调整 4 个列车的地方，对着角落里一个布满毒液的 HUNTER 机器人拍照。（图 1）

Magazin

拍照后，面对刚才的景点，来到正后方，在右边找到。

Magazin

再次面对拍照的景点，往右后方走，在一堆箱子的上面。

Magazin

两条分岔路的地方先走左边，进入最里面的房间在左下角角落。

Photo

还在这个场景，对着角落的机器人拍照。

Magazin

高台上跳下去，前行不久，双层蓝色箱子上面。

St.Gabriels Bank

Magazin

一开始右边 2 楼平台的地上。

Magazin

全灭敌人后，进入新开启的房间，在上方的一个平台上。

Magazin

警方大部队到场后，用 WEB RUSH 来到大厅顶部后取得。

Photo

进入行长室，对着桌子上的蓝色杯子和文件拍照。

Magazin

攀爬过程中掉下来后，将敌人收拾掉，往前走，下一个场景左边的角落中。

Magazin

从列车出来后，提款机旁边就有。

Photo

同一场景，对着中间椅子上的箱子拍照。



Magazin

爬到敌人众多的方形场地后，上方左边的支架上。

Magazin

下一个走廊的拐角处，比较明显。

Photo

与黑猫战斗结束后，在旁边停车场找到写有“Oscorp”标志的车拍照。

Magazin

背着黑猫往出走的时候，在原本爬通风口的地方门会打开，进入后右边可以找到。

Water Treatment Facility

Magazin

穿过一个毒液缺口后过去，箱子上可以找到。

Magazin

被犀牛人撞下来后，穿过 X 形状的管子后，在黄色管子上面找到。

Photo

走到分岔路的地方，对着中间写着“OSCORP”的柱子拍照。

Magazin

拍照后先别通过用蜘蛛丝堵住喷气的地方，在右边圆形入口内找到。

Photo

走到 2 层多个敌人的场景，下去对着有“OSCORP”牌子的墙拍照。

Magazin

上楼将喷气的地方堵住，进入需要用蜘蛛网通电的地方，爬到天花板上找到杂志。

Magazin

放水后，回到之前拍写着“OSCORP”的柱子岔路的场景，其中一个入口里找到。

Photo

来到有瀑布一样流水的场所，顺着红色铁杆，来到几个穿着蓝色衣服人员的地方对着他们拍照。

Magazin

面对刚才的拍照地点，往右下方看。

Magazin

喷着 5 个气的地方，过去后跳上红色柱子取得。

Magazin

继续往前走，跳下去与犀牛人战斗前，用蜘蛛丝堵住其中一个喷气口即可找到。

全部ART解锁指南

游戏中最难的一个成就、奖杯当属全部 ART 收集，除了全部收集需要完成外，玩家还需要完成包括拍照在内的所有支线任务，最麻烦的还必须对着每种敌人拍一张照片。以下罗列出敌人具体的拍照地点。

Oscorp 类	
Oscorp Gaurd	Oscorp Biological Labs
Oscorp Sergeant	Oscorp Biological Labs
Oscorp Containment Gaurd	Oscorp Biological Labs
Oscorp Colonel	Oscorp Biological Labs
Oscorp Sniper	Manhattan after visiting Oscorp Archives

感染人类：	
Infected Striker	West Pimping Station
Infected Heavy	West Pumping Station

暴徒类：	
Street Thug	St.Gabriel's Bank
Street Slasher	St.Gabriel's Bank
Mercenary	St.Gabriel's Bank
Urban Commando	St.Gabriel's Bank
Gatling Commando	St.Gabriel's Bank

警卫类：	
Medical Sentry	Oscorp Tower Part 2
Combat Sentry	West Pumping Station/ Oscorp Biological Labs
Advanced Combat Sentry	Oscorp Tower Part 2

Boss 类：	
Felicia Hardy	St.Gabriel's Bank
Vermin	West Pumping Station
Scorpion	Oscorp Tower Part 2
Iguana	Train Docking Station
Rhino	Water Treatment Facility
Nattie	Underground City
Pygos	Underground City
Lizard	Underground City

特殊类：	
Seeker	Manhattan (Be careful this is missable)
Hunter	Hunter Fight #1

S- 机器人 BOSS:	
S–01	Oscorp Robotic Facility
S–02	S–02 Fight
S–03	Oscorp Robotic Facility
Alistaire's Exo (Exo–01)	S–03 Fight

注意，即便在欣赏模式中已经有该敌人的模型，也并不代表已经对其拍过照，一定要确保每个敌人都拍一张。其中比较容易错过的 BOSS 有 Vermin、Pygos 和 Exo–01。Pygos 会 在与 Nattie 的 BOSS 战中出现，Exo–01 就是与 Alistaire 博士的 BOSS 战。而最容易错过的敌人有两个，分别是 Seeker 和 Oscorp Sniper。前者在大地图中可以找到，不出现的情况下玩家可以去秘密实验挑战关卡中，其中一个场景的下面可以找到（是个不动的模型）。后者只有狙击手分支任务中会遇到，玩家一定要在完成这个分支前拍照，不然就再也没机会了。

更多，访问：73139.blog.163.com



口袋妖怪 黑・白2	Nintendo	角色扮演
NDS ポケットモンスターブラック2・ホワイト2		日版
2012年6月23日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 洛克 美编 anubis

当大家拿到本书的时候，相信游戏早已通关多时了吧？不知道上期的攻略各位是否满意？不过将游戏通关仅意味着口袋妖怪之旅刚刚开始。除了新事件满载的二周目外，还有世界锦标赛、战斗地下铁等内容等着各位的挑战。由于篇幅限制，本期的研究先为各位献上二周目要素、梦世界等实用内容，其他资料还请期待后续研究！





训练师交友指南

上期因为时间和篇幅关系，通信部分并未说明，还望使用卡带进行游戏的各位玩家谅解。在开始通信部分的说明前洛克要提一下，本作使用烧录卡也同样能够享受联机对战，和抓盗版很严的家用机平台不同，各位可以放心大胆地上线和好友对战，并不会有任何后遗症……

C齿轮

从小铃那获得的C齿轮和前作的用途没有多大区别，只是界面变得更加“华丽”罢了。不过这里还是为大家简要介绍一下C齿轮中各功能的作用。



1. 时间：显示当前机器的时间，省去玩家在游戏中还要回到机器主界面才能观看时间的麻烦。

2. 信号：显示当前的信号强度。

3.IR：传统的红外线连接模式，和Wi-Fi相比好处在于红外线连接模式的通信速度快，但只能线下联机。通过IR选项除了能进行一些常用的通信功能外，选择“Feeling Check”还可以测试两名玩家之间的相性，算是在联机游戏中用来消遣的。

4.Wi-Fi：主要的联机模式，点击GAME SYNC即可，在联机前系统会询问是否要连接Wi-Fi，成功连接服务器后可以把精灵送入梦世界。

5. 无限连接，可以检测附近的玩家并进入其他玩家的世界冒险。

6. 多功能面板：可以在这里进行C齿轮的开关操作、查看C齿轮的详细用处。

梦世界

和前作一样，本作依旧和PC端的梦世界有重要联动，梦世界全称是（Pokemon Dream World），是在《黑・白》中加入的功能，利用梦世界可以获得一些在正常游戏中无法取得的珍贵精灵。不过对于国内玩家来说，想要体验这个系统也十分麻烦，享受梦世界需要的东西如下：

1. 准备一张游戏（烧录卡也能使用该功能）。
2. 一台能运行游戏的NDS或3DS。
3. 一台能连接网络的个人电脑。
4. 一个无线路由器。



注册

①首先我们要注册一个梦世界的ID，随着流程的进行，游戏的主菜单内会多一个选项“ゲ－ムシンク设定”，进入后上屏会出现一组密码，这就是注册梦世界重要的同步ID（ゲ－ムシンクIDコ－ド）；

②使用个人电脑注册口袋妖怪同好会的ID，注册地址为：http://www.pokemon-gl.com/，进入后系统会让我们选择语言，这里建议选择第一项日语；

③进入主页点击左下角的“新規メンバ－登录”，之后会让我们阅读合同协议书，直接无视，将窗口拉到最下面在“同意”前面打上勾，点击下面的橙色框继续注册；

④接下来填写邮件地址（メ－ルアドレス）并确认，因为系统会给邮箱发送邮件，所以这里就别填自己都登陆不进去的邮箱了，值得一提的是，这里支持使用QQ邮箱等中国地区的邮箱，不必特意去注册一个外国邮箱；



⑤收取邮件后点击里面的网址即可进入后续注册页面，该页面功能由上往下分别如下所示，

更多，访问：73139.blog.163.com

©2012 Pokémon. (c)1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

都填好后点确认就可以通过了：

1. メールアドレス：邮箱，显示刚才认证的邮箱，不用在意的选项。

2. お名前（汉字）：填中文名字，注意要填日式汉字，不过可以随便填。

3. ニックネーム：昵称，根据自己平时的常用名填写即可。

4. せいべつ：性别，根据实际情况填写吧。

5. 生年月日：生日，同样建议根据实际情况填写。如果填写生日后自己未满18周岁，下面还要填上监护人的名字。

6. 住んでいるところ：住址，随便选一个即可。

7. パスワード：密码，必须是含有半角英文和数字的混合密码，并且字数在6～16之间，最好使用自己的常用密码，免得到时候出问题。

8. パスワード确认：重新输入一遍刚才的密码。

9. メールアドレス（携带电话）（任意）：选填项，建议直接跳过

10. メールマガジン：宣传邮件的接受方式，建议选择第一项。

⑥之后需要填写PGL ニックネーム（梦世界昵称）和同步ID（ゲームシンク IDコード），其中前者可以根据自己的喜好随意填写，后者则是之前在游戏中看到的数字密码，全部搞定后邮箱会收到一封确认邮箱，其中有之后登陆账号要用到的数字用户名，一定要牢记，之后在首页输入用户名和密码即可进入梦世界。

追加登陆

如果在前作《黑·白》中已经注册过梦世界，那么本作并不需要重复注册，用《黑·白》的账号登录后点击左边的“ゲームソフトの追加登录”，输入本作的同步ID就可以将新游戏绑定在已有的账号上。之后登录后会多个游戏切换选项“ゲームソフトの切り替え”，而退出登录是在右上角的“ログアウト”。

进入梦世界

注册完毕后各位就能享受梦世界了，不过首先我们要让精灵睡觉，打开C齿轮，选择Wi-Fi后点击GAME SYNC（必须接入Wi-Fi热点），选择一个精灵，很快该精灵就会睡着，之后进入PGL就可以便可进行梦世界的操作。

梦世界简介

①在游戏中传送精灵后就能尽情在梦世界中游玩了，在梦世界中除了到处交朋友玩外，还可以种植果实，一番培育后果实便可以带到现实世界中。其中房屋左边页面可以种树果采树果，右边页面是道具架，可以摆放道具供其他来访者交换。

②将自己的小家设为开放的话可以拜访其他随机玩家的家岛，此外点击最靠边的彩虹桥可以前往梦之岛（果实页面和道具页面再往左/右即可到达），会随机进入到不同的区域。可以遇到带有梦特性的精灵（没有梦特性的精灵则是游戏中的特性），遇到精灵后可以通过玩网页游戏的方式来交上朋友，也可以直接忽略掉继续赶路。每次进入区域可以前进10步，如果对本次旅行不满意的话可以退回到家门口，10步走完继续前进就会来到梦之树的所在地，献上一颗树果就可以选择一只已经成为朋友的精灵带到现实中，在献上树果的情况下点击房屋内宝箱可以选择将道具带回游戏中。





③点击右上的开关按钮或者超过了游戏时间便会弹出窗口，其中左面的选项是退出后让精灵处于待醒状态，右边选项是直接退出，下边选项是继续留在梦世界。

④在PC端退出后点击C齿轮的Wi-Fi选项，再次点击GAME SYNC后精灵会梦到梦中伙伴和道具醒来。之后在室外点击C齿轮的WIRELESS，再点击“ハイリンク”便会进入到地图中间的高端连接区域。和树林上方入口左侧的小男孩对话可以将梦世界中的道具传回来。进入树林则可以看到从梦世界带来的精灵，上去调查进入收服画面，使用精灵球即可收服。



※梦世界每次只能传送回一只精灵，但如果通过密码在梦世界收到了特典精灵，则可以一起传回来。

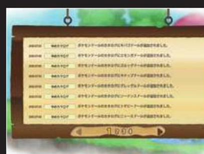
更新说明

在最近的一次更新中梦世界新开了区域清爽洞穴（ひんやり穴），中间会出现地鼠、大岩蛇、小哥特拉、棘飞龙等精灵，并增加了送饮料、抢点心的小游戏。加上原来的小树林、广阔天空、光辉之海、古老洋馆和崎岖山，更新后的场景便增加到了6个。而原本完全随机出现的区域，在更新后和精灵属性挂上了钩，而且两次进入梦世界的间隔时间由原来的24小时缩短到了20小时，并增加了些新的装饰用家具。而如果超过100天没有进入梦世界的话，积攒的树果则会被梦之树吸收到仅剩一颗。而且原本需要积攒梦点数才能进入的如光辉之海等区域，在一开始也能进入了。

另外，用《黑·白2》登陆可以遇到新的精灵，而已经登陆《黑·白》其中一一款后，再登陆《黑2》或《白2》，还会获得C齿轮特典皮肤。

下面是区域与精灵属性对应关系列表，当然下表中只是增加概率，而不是绝对会进去或绝对进不去，另外清爽洞穴由于刚开没多久，因此具体资料还有待发掘，不过已经确认冰系精灵可以高几率进入的了。

区域	容易进入的精灵属性
小树林	虫系、草系、电系
广阔天空	飞行系、龙系
光辉之海	水系
古老洋馆	超能系、恶系、鬼系
崎岖山	地系、岩系、格斗系、钢系
清爽洞穴	冰系







更多，访问：73139.blog.163.com

攻略补遗

等离子团战舰

在击败第 8 个道馆后一共要登上等离子团的战舰两次，不过这两次《黑 2》和《白 2》的登陆顺序是完全相反的，其中《黑 2》和上期的攻略一样，第一次是利用传送装置解开 4 个开关，第二次则是询问密码解锁高压电门，密码无非是黑龙、白龙和 nn0n 的三种组合，可以询问下层的团员了解密码的第一个字是什么，从而得知整组密码；而《白 2》的顺序则是先询问密码再通过传送装置。因为两次登陆战间隔不远，玩《白 2》的玩家将该部分的攻略反着看即可，这里就不再赘述了。

联机

这里提一下精灵中心的第 2 个房间，也就是 Wi-Fi 的联机方式，和朋友联机必须使用重要道具“ともだちてちょう”（朋友笔记），选择第 2 项输入好友的 FC 码后便可通过 Wi-Fi 联机了（自己的码在第三项查看）。值得一提的是，本作在前期就能和《黑・白》联机，各位可以将前作培养的精灵传送过来。



神兽捕获说明

封面神兽

①和前作不同，本作的封面神兽要在通关之后才能收服。击败联盟冠军黑妹后，按照系列惯例我们又回到了自己家中，此时博士的父亲会来家里帮我们将图鉴升级，这下可以显示全国图鉴了；

②出门后会遇到劲敌和他的妹妹，妹妹为夺回了小猫道谢后，告诉主角她梦到了 N 的佐罗亚克（ゾロアーク）出现在冠军之路，这是否是 N 给我们的信号呢? 赶快去看看吧；

③飞到精灵联盟往下走回到冠军之路，从中间的窄小楼梯下去就能看到佐罗亚克（其实之前它就在这里，只不过无法通过），靠近后它会一路带领我们进入内部，来到前代和等离子团决战的地方“N 之城”（敢情这违规建筑还没被四天王给拆了……）；



④ N 正在门口等主角，和他进入第一个房间的话，他会和我们述说他在这里生活的回忆。最终来到了前代主角和 N 决战的地方，N 召唤出了神兽和主角一决胜负（根据版本召唤出不同神兽），他只有一头 Lv.70 的封面神兽，不难对付。胜利后精灵再次变回石头形态，N 放心地将神兽托付给了主角；

⑤根据 N 的提示来到地图左上雪华市（セッカシティ）上方的旋龙塔（リュウラセンの塔），在这里再次遇到阿良良木博士，她告诉主角传说中的龙系精灵正等待着追求理想的人的到来。进入塔内来到最上层，途中有很多道具可以拾取，不要错过。在塔顶使用刚才获得的石头之后，神兽会复活并与主角展开战斗，这次自然可以收服它了；

⑥成功收服后 N 会恭喜我们得到神兽的肯定，并告诉我们丘雷姆已经在巨大洞穴复活了。赶到流程中和丘雷姆战斗的地方就可以捕获丘雷姆了。捕获成功后可以一同获得遗传因子之楔，对丘雷姆使用后再选定神兽就可以合体；

三神柱

①比较麻烦的精灵，从吹寄市（フキヨセシティ）右行可以进入螺旋山（ネジ山），在这里走到最后可以进入亚坤通路(ヤ－コンロ－ド)。这里和工作人员对话可乘坐矿车，不断换乘后会来到一个水塘，用乘浪上去后继续乘矿车，某个石块推动前的上面有个入口是通往遗迹的。在里面调查石像可获得提示，具体就是在门口的圆盘中心位置向下几步，向右几步，由于第 2 个数字并没有明确提示，因此需要先按照明确数字的方向走，然后朝另一个方向走一步按下 A 就能开启房间；

②捕获第一个神柱后，在标题画面选择“キ－システム”的倒数第二项可以开启另一个房间，用之前的解密方法捉到第二只神柱，至于第三只就比较麻烦了，需要和另外一个版本通信来获得钥匙才能进入捕捉；

③在进入亚坤通路前上方的门内可以看到圣柱王雷吉基加斯（レジギガス），当然我们需要将三个巨石都用怪力推到洞里去才能通过。进入房间后，只要三神柱要放在队伍里，就可以在这里激活雷吉基加斯进行捕捉了。

三圣菇

①从 20 号路往右下使用乘浪走水路，往下可进入心之空洞（心の空洞），在里面会遇到由库西(ユクシ－)、阿克诺姆(アグノム)和艾姆利特(エムリット)这三个蘑菇头神兽。它们逃跑后会分别在不同的地方出现，和三剑客一样，前往指定地点捕捉即可。下面列出三圣菇的出没地点



精灵名	出现地
由库西	紫暮市（シッポウシティ）的博物馆入口处向下走4步
阿克诺姆	23号道路的冠军之路入口侧往左
艾姆利特	天堂之塔（タワ−オブヘブン）的顶端

拉迪奥斯（ラティオス）/ 拉迪亚斯ラティアス

①这两头神兽位于山阳市（サンヨウシティ）右边的梦之境地（ゆめのあとち），进入后就能遇到水都的守护神了，注意不同版本遇到的神兽是不一样的；

②和佐罗亚克一样，当我们靠近它后它会不断逃跑，最终追到废墟的上层最右边将展开战斗，捕获后还可获得专用道具心之水滴（こころのしずく）。



克雷塞莉亚（クレセリア）

①在山路镇（ヤマジタウン）右边可以进入异乡人之屋（ストレンジャ－ハウス），在里面可以获得新月之翼（みかづきのはね）；

②携带新月之翼去黑之城 / 白之森左边的奇妙之桥（ワンダ－ブリッジ），在桥中央就能遇到克蕾塞莉亚。



更多，访问：73139.blog.163.com

炎钢兽（ヒ－ドラン）

①花子镇（**カノコタウン**）左边的17号水道可获得道具火山石（**かざんのおきいし**），然后去反转山脉（**リバ－スマウンテン**），进入之前铃想要调查的小房间中就能遇到炎钢兽。

三剑客

在一周目流程中就能收服的神兽，而且捕获几率很高，一般来说在流程中收服它们完全没有问题，不过这里还是顺带提一下。

精灵名	出现地
科巴鲁昂（コバルオン）	13号道路
特拉齐昂（テラキオン）	22号道路
比里基昂（ビリジオン）	11号道路



烈火蛾（ウルガモス）

①和前作一样，烈火蛾在古代之城里等着我们捕获，不过这次我们要从飞云市（**ヒウンシティ**）的下水道绕路才能到达它的所在地；

②从飞云市（**ヒウンシティ**）下水道和等离子团战斗的地方上面的古代的暗道（古代**の**抜け道）即可到达烈火蛾的所在地，其实在一周目中能使用怪力后就能捕获它；





伊修国旅游指南

击败冠军黑妹后四天王会变成真·四天王，不仅使用的精灵等级更高，队伍和技能搭配也更加合理，除了等级是硬性标准外，也要仔细考虑队伍的组成才能应对能力提高的对手。当然，除了四天王外，制作组还为我们提供了大量支线，下面为各位列出各地发生的一些剧情。

冠军的试炼

①通关后前往算木镇（**サンギタウン**）上方的阿迪克家，可和前作的冠军阿迪克进行战斗，对方的精灵平均等级为60，实力比一周目的四天王稍强；

②胜利后阿迪克的孙子会登场，他告诉爷爷他现在挑战的地方的训练师很强。以后去黑之城或白之森（根据版本而不同）可挑战那里的训练师。

七贤者

①在矢车森林（**ヤグルマの森**）门口会遇到切林，他会和主角组队在内部寻找等离子团的踪迹；

②在森林的最内部会遇到七贤者的阿斯拉（**アスラ**），剧情结束后从切林那里获得道具。

化石

①每作都有的化石在本作中自然也没缺席，前往紫暮市（**シッポウシティ**）的博物馆可以获得化石，（**はねのカセキ**或**ふたのカセキ**），同时在这里也可以复活化石。

餐厅组队战

①前往前作中第一个道馆所在地山阳市（**サンヨウシティ**），原先的精灵道馆现在变成了餐厅，可以和丹特（**デント**）、科恩（**コ－ン**）、波多（**ポッド**）三人中的一个组队，和另外两人进行双人对战。

钓鱼竿

①收服封面神兽之后，按照小铃的提示前往前作主人公的家乡花子镇（**カノコタウン**），在研究所内阿良良木博士的父亲会送给我们钓鱼竿（**すごいつりざお**），如果完成伊宿地区图鉴的话（全部遇见过就可），阿良良木博士会带主角去“自然保护区”，里面有闪光戟牙龙，不要错过；

②前作主人公的家里也有分支剧情——前作主人公的妈妈会把主角错认为自己的孩子，而在2F可以获得王者之证（**おうじゃのしるし**）。右下是切林家，和他爸爸对话后可获得树果果汁（**きのみジュ－ス**）。

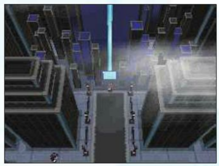
暗之三忍

①从雪华市（**セッカシティ**）精灵中心往右边过桥，在最右边的道具旁会遇到忍者三人众进行3连战，季节变换后可再战。

训练师挑战赛

①和前作一样，黑之城/白之森（**ブラックシティ/ホワイトシティ**）的位置相同但存在于两个不同的版本中，之前战胜了阿迪克的话，在这里的摩天楼（黑之城）/白之树道（白之森）内可以见到阿迪克的孙子并进行挑战。





希罗娜

①前往涟漪镇（**サザナミタウン**），当游戏内季节为春和夏时，就可以在精灵中心左边别墅内和《钻石珍珠》的冠军希罗娜（**シロナ**）战斗，她的精灵平均等级均在Lv.80上下，非常有难度；

②在精灵中心左边会遇到劲敌，也会触发战斗，同时获得6号秘传机潜水，此次劲敌的精灵阵容虽然没有多大变化，但等级提升至Lv.65上下。





更多，访问：73139.blog.163.com

海底遗迹

①海底遗迹依旧在涟漪镇旁边的涟漪湾海底，从涟漪镇右边用乘浪走水路，在海湾有一个颜色很深的水面上使用潜水就可以进入海底遗迹。在最后可以获得古代的王冠，回到涟漪镇和维奥对话可以拿到大珍珠。



流程中的梦特性精灵

本作中的梦特性精灵除了在 PGL、隐秘之间和与《AR 搜寻者》联动意外，流程中也有一些梦特性精灵，大家不要错过。

精灵	入手地点	特性
四季鹿	6号道路研究所内	天之恩惠
勇武秃鹫	周一在飞云市向北出去的沙漠中弃房屋处，《黑2》限定	破碎铠甲
豪武战鹰	周四在飞云市向北出去的沙漠中弃房屋处，《白2》限定	好强3
布伦水母	涟漪湾	蓄水
伊布	通关后来到飞云市，身上留出精灵空位，在最左侧精灵道馆对面大楼的三楼，与左侧小女孩对话会得到梦特性伊布	–

全技能机器获得一览

编号	技能名	获得方法
1	つめとぎ	チャンピオンロ–ド入口小精灵中心右边的隐藏道路
2	ドラゴンクロ–	リュウラセンの塔
3	サイコショック	ジャイアントホ–ル地下、中央地区的南西部
4	めいそう	サンヨウシティ购买
5	ほえる	23番道路、东南部的高处
6	どくどく	海边の洞穴
7	あられ	フキヨセシティ购买
8	ビルドアップ	サンヨウシティ购买
9	ベノムショック	战胜タチワキシティ的馆长后获得
10	めざめるパワ–	PWT内商店的兑换奖品
11	にほんばれ	フキヨセシティ购买
12	ちょうはつ	23番道路、将西部的岩石全用怪力推开
13	れいとうビ–ム	ジャイアントホ–ル1F
14	ふぶき	カゴメタウン购买
15	はかいこうせん	9番道路的商场内购买
16	ひかりのかべ	ライモンシティ购买
17	まもる	PWT内商店的兑换奖品
18	あまごい	フキヨセシティ购买
19	テレキネシス	17番水道
20	しんぴのまもり	PWT内商店的兑换奖品
21	やつあたり	完成サンギ牧场的剧情
22	ソ–ラ–ビ–ム	ヤグルマの森的内部
23	うちおとす	PWT内商店的兑换奖品
24	10まんボルト	チャンピオンロ–ド剧情中战胜宿敌
25	かみなり	カゴメタウン购买
26	じしん	15番道路、右边的最南边，要用怪力推开石头
27	おんがえし	战胜ヒオウギシティ的馆长后获得
28	あなをほる	4番水道
29	サイコキネシス	13番道路
30	シャドーボ–ル	ストレンジャ–ハウス外面的左后方
31	かわらわり	PWT内商店的兑换奖品
32	かげぶんしん	PWT内商店的兑换奖品
33	リフレクタ–	ライモンシティ购买
34	ヘドロウエ–ブ	PWT内商店的兑换奖品
35	かえんほうしゃ	和23番道路北西部的民家内的NPC对话
36	ヘドロばくだん	8番道路的北西部
37	すなあらし	フキヨセシティ购买
38	だいもんじ	カゴメタウン购买
39	がんせきふうじ	古代の城
40	つばめがえし	战胜フキヨセシティ的馆长后来到小镇南西部
41	いちゃもん	ヒウン下水道
42	からげんき	マリンチュ–ブ北面的阿姨那里获得
43	ニトロチャ–ジ	和シリンダ–ブリッジ上散步的人对话
44	ねむる	ヒウンシティ走向ゲ–ムフリ–ク方向大厦11层内的NPC给你
45	メロメロ	ヒウンシティ北方右側大厦11层内的NPC给你
46	どろぼう	タチワキコンビナ–ト
47	ロ–キック	地下水脉の穴
48	りんしょう	PWT内商店的兑换奖
49	エコ–ボイス	ライモンシティ右上的音乐馆内
50	オ–バ–ヒ–ト	Nの城
51	サイドチェンジ	PWT内商店的兑换奖品
52	きあいだま	地下水脉の穴
53	エナジ–ボ–ル	ヒオウギシティ东南，要用乘浪
54	みねうち	完成リバ–スマウンテン的遇敌图鉴，然后和东部的研究员对话。（※全部11只。スコルピ、エア–ムド、ドリュウズ、ガントル、フワライド、タブンネ、、ナックラ–、、コロモリ、ビブラ–バ。《黑2》限定：バネブ–、ブ–ピッグ。《白2》限定：ドンメル、バク–ダ
55	ねっとう	战胜セイガイハシティ的馆长后获得
56	なげつける	6番道路北东部（研究所上方）
57	チャ–ジビ–ム	ヤマジタウン
58	フリ–フォ–ル	フキヨセシティ西南端
59	やきつくす	PWT内商店的兑换奖品
60	さきおくり	PWT内商店的兑换奖品
61	おにび	タワ–オブヘブン
62	アクロバット	战胜フキヨセシティ的馆长后获得
63	さしおさえ	ホドモエシティ、从左边进入市场
64	だいばくはつ	PWT内商店的兑换奖品
65	シャドークロ–	タワ–オブヘブン
66	しっぺがえし	16番道路、用怪力推开挡路巨石后获得
67	かたきうち	プラズマフリゲ–ト
68	ギガインパクト	9番道路的商场内购买
69	ロックカット	リバ–スマウンテン
70	フラッシュ	ヒウンシティ
71	スト–ンエッジ	ネジ山的最下层
72	ボルトチェンジ	战胜ライモンシティ的馆长后获得
73	でんじは	ライモンシティ购买
74	ジャイロボ–ル	ライモンシティ购买
75	つるぎのまい	PWT内商店的兑换奖品
76	むしのていこう	战胜ヒウンシティ的馆长后获得
77	じこあんじ	PWT内商店的兑换奖品
78	じならし	战胜ホドモエシティ的馆长后获得
79	こおりのいぶき	PWT内商店的兑换奖品
80	いわなだれ	フキヨセの洞穴的最内部
81	シザ–クロス	7番道路
82	ドラゴンテ–ル	战胜ソウリュウシティ的馆长后获得
83	ふるいたてる	战胜ヒオウギシティ的馆长后获得
84	どくづき	セッカの湿原的南西部
85	ゆめくい	ゆめのあとち最初的场景
86	くさむすび	ヤグルマの森的内部
87	いばる	PWT内商店的兑换奖品
88	ついばむ	PWT内商店的兑换奖品
89	とんぼがえり	PWT内商店的兑换奖品
90	みがわり	ネジ山2F
91	ラスタ–カノン	ネジ山外
92	トリックル–ム	ほうじょうの社
93	ワイルドボルト	チャピオンロ–ド、最初场景的南西部（需要前进后再回来）
94	いわくだき	タチワキコンビナ–ト下方工场战胜3个工人后和监工对话
95	バ–クアウト	和迷いの森内部的人对话获得









更多，访问：73139.blog.163.com

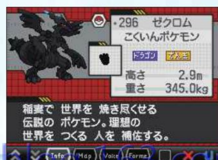
伊修图鉴全精灵收集列表

图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
1	ツタージャ	藤叶蛇	最初获得
2	ジャノビー	藤爵蛇	ツタージャ升级进化
3	ジャローダ	藤王蛇	ジャノビー升级进化
4	ポカブ	暖暖猪	最初获得
5	チャオブー	朝阳猪	ポカブ升级进化
6	エンブオー	炎武猪	チャオブー升级进化
7	ミジュマル	小球獭	最初获得
8	フタチマル	双贝海獭	ミジュマル升级进化
9	ダイケンキ	大剑海獭	フタチマル升级进化
10	ミネズミ	眺望鼠	19番道路
11	ミルホッグ	警戒鼠	ミネズミ升级进化
12	チョロネコ	骗骗猫	19番道路
13	レパルダス	金钱猫	チョロネコ升级进化
14	マメパト	豆鸠	20番道路
15	ハトーボー	灰鸠	マメパト升级进化
16	ケンホロウ	花斑鸠	ハトーボー升级进化
17	クルミル	草叶蚕	20番道路
18	クルマユ	叶茧蚕	クルミル升级进化
19	ハハコモリ	叶娘蚕	クルマユ亲密度提升后进化
20	ヒマナッツ	向日种子	20番道路
21	キマワリ	向日花	ヒマナッツ使用たいようのいし进化
22	ヨーテリー	约泰利犬	サンギ牧场
23	ハーデリア	哈迪拉犬	ヨーテリー升级进化
24	ムーランド	穆兰多犬	ハーデリア升级进化
25	メリープ	电绵羊	サンギ牧场
26	モココ	电气羊	メリープ升级进化
27	デンリュウ	电龙	モココ升级进化
28	コダック	可达鸭	サンギ牧场
29	ゴルダック	哥达鸭	コダック升级进化
30	ルリリ	利利鼠	サンギ牧场
31	マリル	玛利鼠	ルリリ亲密度进化
32	マリルリ	玛利露利	マリル升级进化
33	リオル	利欧鲁	サンギ牧场
34	ルカリオ	卢卡里奥	リオル亲密度进化
35	ノコッチ	土龙	20番道路
36	タブンネ	塔本奈	各地摇动的草
37	ヤナップ	菜冠猴	迷いの森的摇动的草
38	ヤナッキー	草冠猴	ヤナップ使用リーフのいし进化
39	バオップ	火冠猴	迷いの森的摇动的草
40	バオッキー	火烈猴	バオップ使用ほのおのいし进化
41	ヒヤップ	水冠猴	迷いの森的摇动的草
42	ヒヤッキー	水冷猴	ヒヤップ使用みずのいし进化
43	フシデ	节蜈蚣	20番道路浓密的草
44	ホイーガ	轮蜈蚣	フシデ升级进化
45	ペンドラー	大角蜈蚣	ホイーガ升级进化
46	ドガース	瓦斯弹	タチワキコンビナート（南边）
47	マタドガス	双弹瓦斯	ドガース升级进化
48	コイル	小磁怪	タチワキコンビナート（北边）
49	レアコイル	三合一磁怪	コイル升级进化
50	ジバコイル	UFO磁怪	レアコイル在电气石洞穴升级进化
51	ガーディ	卡蒂狗	タチワキコンビナート（南边）
52	ウインディ	风速狗	ガーディ使用ほのおのいし进化
53	ブビィ	布比火龙	タチワキコンビナート（南边），《黑2》限定
54	ブーバー	鸭嘴火龙	ブビィ升级进化
55	ブーバーン	烈焰火龙	ブーバー携带マグマブースター通信后进化
56	エレキッド	电力兽	タチワキコンビナート南边，《白2》限定
57	エレブー	电击兽	エレキッド升级进化
58	エレキブル	魔电兽	エレブー携带エレキブースター通信进化
59	コラッタ	小拉达	ヒウン下水道
60	ラッタ	拉达	コラッタ升级进化
61	ズバット	超音蝠	ヒウン下水道
62	ゴルバット	大嘴蝠	ズバット升级进化
63	クロバット	大爪蝠	ゴルバット亲密度进化
64	ベトベター	臭泥	ヒウン下水道
65	ベトベトン	臭臭泥	ベトベター升级进化
66	コロモリ	毛球蝠	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
67	ココロモリ	爱心蝠	コロモリ升级进化
68	ダンゴロ	地滚岩	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
69	ガントル	猎捕岩	ダンゴロ升级进化
70	ギガイアス	盖亚岩	ガントル通信进化
71	イワーク	大岩蛇	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
72	ハガネール	大钢蛇	イワーク携带メタルコート通信进化
73	ドッコラー	挟木小子	古代の抜け道（ヒウン下水道方向）
74	ドテッコツ	擎钢力士	ドッコラー升级进化
75	ローブシン	双柱力王	ドテッコツ通信进化

图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
76	モグリュー	掘地鼹鼠	电气石の洞穴的尘土
77	ドリュウズ	钢钻鼹鼠	モグリュー升级进化
78	エネコ	玲珑猫	ヒウン下水道出来后的草丛，《白2》限定
79	エネコロロ	优雅猫	エネコ使用つきのいし进化
80	ミミロル	咪咪兔	ヒウン下水道出来后的草丛，《黑2》限定
81	ミミロップ	露帕兔	ミミロル升级进化
82	モンメン	小叶棉	迷いの森，《黑2》限定
83	エルフーン	妖精棉	モンメン使用たいようのいし进化
84	チュリネ	金香娃娃	迷いの森，《白2》限定
85	ドレディア	金香仙子	チュリネ使用たいようのいし进化
86	ムンナ	梦纳	梦の迹地
87	ムシャーナ	姆夏纳	ムンナ使用つきのいし进化
88	ピィ	皮宝宝	孵蛋后获得
89	ピッピ	皮皮	ジャイアントホール
90	ピクシー	皮可西	ピッピ使用つきのいし进化
91	イーブイ	伊布	ヒウン下水道另一出口的草地
92	シャワーズ	水精灵	イーブイ使用みずのいし进化
93	サンダース	雷精灵	イーブイ使用かみなりのいし进化
94	ブースター	火精灵	イーブイ使用ほのおのいし进化
95	エーフィ	光精灵	白天进行亲密度进化
96	ブラッキー	月精灵	晚上进行亲密度进化
97	リーフィア	叶精灵	在迷いの森的草之石附近升级进化
98	グレイシア	冰精灵	在ネジ山底部的冰之石附近升级进化
99	メグロコ	沙鳄鱼	4番道路
100	ワルビル	痞鳄鱼	メグロコ升级进化
101	ワルビアル	霸王鳄鱼	ワルビル升级进化
102	ダルマッカ	达摩娃娃	リゾートデザート
103	ヒヒダルマ	达摩狒狒	ダルマッカ升级进化
104	バスラオ	巴斯鱼	各地水面
105	ヤブクロン	废袋怪	5番道路
106	ダストダス	废箱怪	ヤブクロン升级进化
107	チラーミィ	奇拉米	9番道路
108	チラチーノ	奇拉奇诺	チラーミィ使用ひかりのいし进化
109	ワシボン	毛头战鹰	23番道路摇动的草，《黑2》限定
110	ウォーグル	豪武战鹰	ワシボン升级进化
111	バルチャイ	蛋壳秃鹫	23番道路摇动的草，《白2》限定
112	バルジーナ	勇武秃鹫	バルチャイ升级进化
113	サンド	穿山鼠	リゾートデザート
114	サンドパン	穿山王	サンド升级进化
115	イシズマイ	寄岩蟹	リゾートデザート
116	イワパレス	岩宫蟹	イシズマイ升级进化
117	ズルッグ	愣头蜥蜴	4番道路
118	ズルズキン	兜帽蜥蜴	ズルッグ升级进化
119	マラカッチ	玛拉卡花	リゾートデザート
120	シンボラー	辛波拉	リゾートデザート
121	ナックラー	大颚蚁	リバースマウンテン
122	ビブラーバ	沙漠蜻蜓	リバースマウンテン
123	フライゴン	沙漠飞龙	ビブラーバ升级进化
124	デスマス	假面亡灵	リゾートデザート
125	デスカーン	鬼棺亡灵	デスマス升级进化
126	プロトーガ	太古龟	シッポウシティ获得的化石中复原获得
127	アバゴーラ	坚甲龟	プロトーガ升级进化
128	アーケン	元祖鸟	シッポウシティ获得的化石中复原获得
129	アーケオス	霸空祖鸟	アーケン升级进化
130	ギアル	钢齿轮	电气石の洞穴
131	ギギアル	三齿轮	ギアル升级进化
132	ギギギアル	复合齿轮	ギギアル升级进化
133	スボミー	花苞玫瑰	ロゼリア携带おはなのおこう后进行孵蛋
134	ロゼリア	双色玫瑰	迷いの森
135	ロズレイド	假面玫瑰	ロゼリア使用ひかりのいし进化
136	ゴチム	哥特姆	5番道路，《黑2》限定
137	ゴチミル	哥特米尔	9番道路/ゴチム升级进化
138	ゴチルゼル	哥特塞尔	ゴチミル升级进化
139	ユニラン	细胞球	5番道路，《白2》限定
140	ダブラン	细胞团	9番道路/ユニラン升级进化
141	ランクルス	细胞十字	ダブラン升级进化
142	ミツハニー	三目蜂	12番道路
143	ビークイン	金蜂后	雌性ミツハニー升级进化
144	エモンガ	电飞鼠	5番道路
145	ヘラクロス	大力甲虫	迷いの森，《黑2》限定
146	カイロス	大钳甲虫	迷いの森，《白2》限定
147	シママ	电斑马	ゼブライカ孵蛋生出
148	ゼブライカ	雷斑马	7番道路
149	ブイゼル	叉尾鼬	迷いの森的水面
150	フローゼル	浮船鼬	ブイゼル升级进化

更多，访问：73139.blog.163.com

图鉴	精灵名	译名	出现场所/入手方法
151	ゾロア	佐罗亚	剧情中可入手
152	ゾロアーク	佐罗亚克	ゾロア升级进化
153	コアルヒー	蓝绒鸭	ホドモエ的桥上
154	スワンナ	湾天鹅	コアルヒー升级进化
155	カブルモ	步甲虫	6番道路
156	シュバルゴ	铁骑虫	カブルモ与チョボマキ通信进化
157	チョボマキ	铁盔虫	6番道路
158	アギルダー	疾风虫	チョボマキ与カブルモ通信进化
159	シキジカ	四季鹿	6番道路
160	メブキジカ	芽角鹿	シキジカ升级进化
161	タマゲタケ	投球菇	6番道路
162	モロバレル	球桶菇	タマゲタケ升级进化
163	ポワルン	天气娃娃	6番道路
164	ノズパス	磁鼻	电气石の洞穴
165	ダイノーズ	大磁鼻	ノズパス在电气石洞穴升级进化
166	ココドラ	小哥特拉	フキヨセの洞穴
167	コドラ	哥特拉兽	ココドラ升级进化
168	ボスゴドラ	哥特拉王	コドラ升级进化
169	ヤジロン	天平土偶	古代の抜け道进入古代の城的路上
170	ネンドール	念力土偶	ヤジロン升级进化
171	メラルバ	火毛虫	ウルガモス孵蛋
172	ウルガモス	烈火蛾	古代の抜け道进入古代の城的路上
173	バチュル	小电蛛	电气石の洞穴
174	デンチュラ	电狼蛛	バチュル升级进化
175	テッシード	铁刺种子	电气石の洞穴
176	ナットレイ	铁盘坚果	テッシード升级进化
177	シビシラス	小电鱼	电气石の洞穴
178	シビビール	电鳗鱼	シビシラス升级进化
179	シビルドン	电鳗王	シビビール使用かみなりのいし进化
180	プルリル	普露水母	タチワキシティ水面
181	ブルンゲル	布伦水母	プルリル升级进化/タチワキシティ及セイガイハシティ的漩涡内
182	ママンボウ	翻车鱼	4番道路水面
183	キバゴ	牙龙宝宝	フキヨセの洞穴
184	オノンド	剑牙龙	キバゴ升级进化
185	オノノクス	戟牙龙	オノンド升级进化
186	ザングース	利爪猫	7番道路
187	ハブネーク	剑牙蛇	7番道路
188	リグレー	利古雷	タワーオブヘブン
189	オーベム	奥贝姆	リグレー升级进化
190	ヒトモシ	烛灯鬼	タワーオブヘブン
191	ランプラー	油灯鬼	ヒトモシ升级进化
192	シャンデラ	吊灯鬼	ランプラー使用やみのいし进化
193	クイタラン	火犰狳	ネジ山
194	アイアント	铁壳蚁	ネジ山
195	クマシュン	雪熊宝宝	ネジ山（冬季限定）
196	ツンベアー	冰须熊	クマシュン升级进化
197	フリージオ	弗里基奥	ネジ山（冬季限定）
198	トルネロス	托尔涅罗斯	从《AR搜寻者》捕获后传入
199	ボルトロス	波尔托罗斯	从《AR搜寻者》捕获后传入
200	ランドロス	拉恩德伦斯	从《AR搜寻者》捕获后传入
201	スコルピ	毒尾蝎	リバースマウンテン
202	ドラピオン	毒龙蝎	スコルピ升级进化
203	エアームド	盔甲鸟	リバースマウンテン
204	ドンメル	圆顶骆驼	リバースマウンテン，《白2》限定
205	バクーダ	火山骆驼	ドンメル升级进化
206	バネブー	跳跳猪	リバースマウンテン，《黑2》限定
207	ブーピッグ	暴躁猪	バネブー升级进化
208	フワンテ	飘飘鬼	フワライド孵蛋
209	フワライド	气球鬼	13番道路
210	カゲボウズ	怨影娃娃	ジュペッタ孵蛋
211	ジュペッタ	诅咒娃娃	ストレンジャーハウス外围
212	キャモメ	长翅鸥	ペリッパー孵蛋
213	ペリッパー	大嘴鸥	13番道路
214	ルナトーン	月亮石	13番道路
215	ソルロック	太阳岩	13番道路
216	アブソル	灾兽	13番道路
217	モンジャラ	蔓藤怪	13番道路
218	モジャンボ	巨蔓怪	モンジャラ习得げんしのちから后升级进化
219	コジョフー	功夫鼬	14番道路
220	コジョンド	大师鼬	コジョフー升级进化
221	グライガー	飞蝎	15番道路
222	グライオン	蝠蝎	グライガー携带するどいキバ夜间升级进化
223	コマタナ	手刀兵士	9番道路
224	キリキザン	手刀超人	コマタナ升级进化
225	コバルオン	科巴鲁昂	13番道路剧情出现
226	テラキオン	特拉奇昂	22番道路剧情出现
227	ビリジオン	比里基昂	11番道路剧情出现
228	オタマロ	音波蝌蚪	ヤグルマの森
229	ガマガル	练声蟾蜍	オタマロ升级进化
230	ガマゲロゲ	高音蟾蜍	ガマガル升级进化
231	マッギョ	电鲶鱼	8番道路
232	ツボツボ	壶壶龟	海辺の洞穴（B1F、几率很低）
233	タマンタ	小球飞鱼	21番水道
234	マンタイン	巨翅飞鱼	21番水道/队伍中有队中拥有テッポウオ时タマンタ升级进化
235	テッポウオ	水枪鱼	21番水道
236	オクタン	桶章鱼	21番水道
237	サニーゴ	太阳珊瑚	セイガイハシティ水面
238	ヒトデマン	海星星	セイガイハシティ水面
239	スターミー	宝石海星	ヒトデマン使用みずのいし进化
240	ホエルコ	皮皮鲸	21番水道
241	ホエルオー	鲸鱼王	21番水道/ホエルコ升级进化
242	ラプラス	乘龙	ビレッジブリッジ桥下漩涡
243	タマザラシ	球海豹	21番水道（冬季限定）
244	トドグラー	长须海狮	タマザラシ升级进化
245	トドゼルガ	帝牙海象	トドグラー升级进化
246	チルット	青绵鸟	ほうじょうの社
247	チルタリス	云翅龙	チルット升级进化
248	ロコン	六尾	ほうじょうの社
249	キュウコン	九尾	ロコン使用ほのおのいし进化
250	ドーミラー	多米拉	ほうじょうの社
251	ドータクン	多塔克	ドーミラー升级进化
252	ニューラ	狃拉	ジャイアントホール
253	マニューラ	玛狃拉	ニューラ携带するどいツメ夜晚升级时进化
254	デリバード	圣诞企鹅	ジャイアントホール
255	バニプッチ	香冰娃娃	ジャイアントホール
256	バニリッチ	甜筒娃娃	バニプッチ升级进化/ジャイアントホール
257	バイバニラ	双子甜筒	バニリッチ升级进化
258	ウリムー	小猪怪	イノムー孵蛋
259	イノムー	长毛猪	ジャイアントホール
260	マンムー	猛犸猪	イノムー学会げんしのちから后升级进化
261	メタモン	百变怪	ジャイアントホール
262	ダンバル	铁哑蟹	孵蛋获得
263	メタング	悬浮蟹	ジャイアントホール
264	メタグロス	重钢蟹	メタング升级进化
265	パウワウ	小海狮	海辺の洞穴
266	ジュゴン	白海狮	パウワウ升级进化
267	ナゲキ	纳伽奇	チャンピオンロード
268	ダゲキ	达伽奇	チャンピオンロード
269	バッフロン	爆蛮牛	23番道路
270	クリムガン	赫飞龙	チャンピオンロード
271	ゴビット	鬼护卫	ゴルーグ孵蛋
272	ゴルーグ	鬼重甲	チャンピオンロード
273	モノズ	小角龙	孵蛋
274	ジヘッド	双头龙	チャンピオンロード
275	サザンドラ	三颜龙	ジヘッド升级进化
276	ナマケロ	懒猴	ヤルキモノ孵蛋
277	ヤルキモノ	过动猿	ヤグルマの森/ナマケロ升级进化
278	ケッキング	懒猴王	ヤルキモノ升级进化
279	ヘイガニ	小呆虾	3番道路水面
280	シザリガー	铁螯龙虾	ヘイガニ进化
281	ププリン	宝宝丁	プリン孵蛋
282	プリン	胖丁	2番道路
283	プクリン	胖可丁	プリン使用つきのいし进化
284	ゴニョニョ	大舌头	2番道路
285	ドゴーム	长舌头	ベロリンガ学会ころがる后升级进化
286	ヤンヤンマ	洋洋蜻蜓	3番道路
287	メガヤンマ	巨翅蜻蜓	ヤンヤンマ学会げんしのちから后升级进化
288	トロピウス	草雷龙	18番道路
289	マスキッパ	猎牙草	18番道路
290	グレッグル	毒斗蛙	8番道路
291	ドクロッグ	凶斗蛙	グレッグル升级进化
292	ヨーギラス	幼甲兽	孵蛋
293	サナギラス	蛹甲兽	15番道路/ヨーギラス升级进化
294	バンギラス	巨甲龙	15番道路（深色草丛）/サナギラス升级进化
295	レシラム	莱希拉姆	参照二周目攻略
296	ゼクロム	泽克罗姆	参照二周目攻略
297	キュレム	丘雷姆	参照二周目攻略
298	ケルディオ	凯路迪欧	剧场版预售券特典
299	メロエッタ	梅萝爱塔	剧场版内特典
300	ゲノセクト	盖努塞克特	尚未公开的幻之精灵





更多，访问：73139.blog.163.com

文 狼来了 & 白菜　美编 心の永恒



女神异闻录 Persona 4 黄金版	Atlus	角色扮演
PSV ペルソナ4 ザ・ゴールデン		日版
2012年6月14日	1人	7329日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上



任务指南

首先不得不说明的是，完成所有的任务后并不会取得任何奖杯和特别报酬，因此奖杯迷们可以略过本部分。注意每次完成神社中狐狸委托的任务后都要回去和狐狸交任务才算完成，报酬都是提升对应的羁绊等级以及在电视世界中找狐狸回复HP、SP时可以打折。

No.01—迷走！ナゾナゾ先輩！

开放日期 / 条件：4/18

场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的男生

说明：回答问题时依次选择“Aグル－プ”和“硬贷に描かれている植物”即可获得“宝箱の键”×3。

No.02—屋上のあの子

开放日期 / 条件：4/25

场所 & 人物：2-2 教室里的男生

说明：接任务后，在雨天以外的日子前往学校的屋顶，向她询问 3 次“趣味”即可交任务，获得的报酬是“カエレ－ル”。

No.03—幻の酒が欲しい

开放日期 / 条件：5/1

场所 & 人物：河川敷土手尽头的男性

说明：前往电视世界中的“异样な商店街”，在酒店内可以找到交任务的道具，报酬是 4000 元。

No.04—天使の像が欲しい

开放日期 / 条件：5/2

场所 & 人物：2-2 教室里的女生

说明：前往雪子城击倒 6F 的“征服の骑士”可以入手“天使の像”，报酬是“宝箱の键”×3。

No.05—悪魔の像が欲しい

开放日期 / 条件：5/2

场所 & 人物：教学栋 2 楼走廊的男生

说明：击倒雪子城 5 ~ 7F 的“マジカルマグス”可以入手“恶魔の像”，报酬是“どくだみ茶”×3。

No.06—リッツ线が欲しい

开放日期 / 条件：5/2

场所 & 人物：实习栋 1 楼走廊的男生

说明：击倒雪子城 6 ~ 7F 的“炎と冰のバランサ－”可以入手“リッツ线”，报酬是“乐胜命中テ－プ”。

No.07—好きな人とうまくいきますように

开放日期 / 条件：5/6

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 与教室栋 1 楼走廊鞋柜附近的女生对话；2. 次日与教室栋 2 楼走廊的女生对话，选择“読んだ”；3. 次日与教室栋 2 楼走廊的女生对话完成任务。

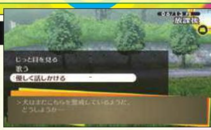
No.08—おやつが嫌いになれますように

开放日期 / 条件：完成任务 No.07 后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：先在晚上和千枝渡过或通过其他途径取得“肉ガム”，然后前往商店街南侧将该道具交给女性NPC即可。

No.09—犬を探して



开放日期 / 条件：完成任务 No.08 后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 前往河原和狗对话；2. 次日前往商店街北侧和狗对话，选择“优しく话し”；3. 次日前往河川敷土手和狗对话，全部选择“优しく话し”；4. 在商店街北侧的蔬菜大学买“ビフテキ串か特制コロッケ”或“ビフテキコロッケ”来喂它。

更多，访问：73139.blog.163.com

实用技术

研究中心

No.10—友だちが欲しい

开放日期 / 条件：完成任务No.09后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 河川敷土手和NPC对话，将“时価ネットシール”给他；2. 次日再次前来和他对话；3. 晚上和菜菜子对话取得“タンキリマンシール”；4. 将从菜菜子那里得来的道具给河川敷土手的NPC，次日再来和他对话即可。

No.11—生きがいを取り戻したい

开放日期 / 条件：完成任务No.10后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 前往商店街北侧和男性NPC对话，取得“未完成のプラモデル（绿）”；2. 回家在自己房间的桌子上选择“プラモデル”，重复这一步3次然后再和男性NPC对话。

No.12—口下手を直したい

开放日期 / 条件：完成任务No.11后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 宽容等级3以上前往学校屋顶和女性NPC对话；2. 次日传达力等级3以上再次和她对话，依次选择“口下手を直したいらしいね”、“话し方を教える”；3. 次日勇气等级3以上再和她对话，选择“时には谢る勇気が必要”。

No.13—猫に慣れたい

开放日期 / 条件：完成任务No.12后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 前往河川敷土手和男性NPC对话，选择“猫？”；2. 前往堂岛家门前和猫对话（需要先完成任务No.20，否则该猫不会出现）；3. 再次和猫对话，选择“连れてくる”；4. 次日带着“红金（鱼的一种）”和男性对话，选择“见せてみる”；5. 次日再和男性对话即可。

No.14—落としたお金を探して

开放日期 / 条件：完成任务No.13后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 与河川敷土手的女性NPC对话；2. 前往河原的看板附近调查，取得“汚れた丸い财布”并将其交给女性；3. 前往商店街北侧神社门口，调查画面右边的植物区取得“汚れた四角い财布”并交给女性。



No.15—七里海岸のヌシを一目见たい

开放日期 / 条件：完成任务No.14后

场所 & 人物：神社的狐狸

说明：1. 在持有海钓竿的前提下前往河川敷河原和老头NPC对话，选择“自分にまかせろ”2. 在七里海岸钓上“海ヌシ様”，之后回去和老头对话。具体请参考后文的钓鱼部分。

No.16—机の修缮

开放日期 / 条件：完5/18

场所 & 人物：实验栋2楼走廊的女生

说明：前往雪子姫の城，击倒4～7F出现的“笑うテ－ブル”获得“しっくりくる板”，报酬是“ロイヤルゼリ－”×5。

No.17—カーメンの课外授业・1

开放日期 / 条件：5/18

场所 & 人物：教室栋2楼走廊尽头处的老师

说明：前往雪子姫の城，击倒3～5F出现的“トランスツインズ”获得“いわく有りげな铁の棒”，报酬是“脉打ってる石”×2。

No.18—本と交換

开放日期 / 条件：5/23

场所 & 人物：商店街南侧书店门前的男子

说明：给他一个“白桃の实”就可以换得《THE 柔道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。

No.19—ティッシュ配り代行します

开放日期 / 条件：6/11可以前往冲奈市后

场所 & 人物：电影院前的男子

说明：和冲奈市所有站着不动的NPC对话即可。报酬是5000元。

No.20—猫にエサをあげてほしい

开放日期 / 条件：6/3完成任务No.18后

场所 & 人物：商店街南侧书店门前的男子

说明：在不下雨的日子到河川敷土手给尽头附近的猫喂一条鱼即可完成，之后获得报酬《THE 外道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。

No.21—やっぱり猫が気になる

开放日期 / 条件：完成任务No.20后

场所 & 人物：河川敷土手尽头附近的猫

说明：在不下雨的日子给猫喂9条鱼（可分日累计），喂1条“川/海ヌシ様”等于一般鱼的5条，报酬是“ヒ－ルゼリ－”。

No.22—それでも猫が気になる

开放日期 / 条件：完成任务No.21后

场所 & 人物：河川敷土手尽头附近的猫

说明：在不下雨的日子给猫喂20条鱼（可分日累计），喂1条“川/海ヌシ様”等于一般鱼的5条，报酬是“ソ－マ”。

No.23—古びた鍵が欲しい

开放日期 / 条件：6/5

场所 & 人物：河川敷的老婆婆

说明：前往大浴场1～4F，击倒“收贿のファズ”就可以获得任务道具，报酬是提升“知识”和“勇气”。

No.24—石炭が欲しい

开放日期 / 条件：6/5

场所 & 人物：商店街北侧神社门前的老人

说明：往大浴场5～7F，击倒“我欲のバザルト”就可以获得“石炭”，报酬是15000元。

No.25—稲羽産キャベツでないとダメなの

开放日期 / 条件：6/5

场所 & 人物：ジュネス

说明：给NPC“ヒランヤキャベツ（可以在菜园里种出来）”×3即可完成，报酬是“剑先スコップ”。

No.26—十字架が欲しい

开放日期 / 条件：6/8完成任务No.04后

场所 & 人物：学校2-2教室的女生

说明：前往大浴场6～8F，击倒“静寂のマリア”就可以获得“变わった十字架”，报酬是“软骨药”×3。

更多，访问：73139.blog.163.com

No.27—魔除けのヴェ-ルが欲しい

开放日期 / 条件：7/12 完成任务 No.26 后

场所 & 人物：学校 2–2 教室的女生

说明：前往剧场丸久座，击倒 5F 以后出现的“解放のマリア”可以获得“魔除けのヴェ－ル”，报酬是“宝箱の键”×5。

No.28—机の改造

开放日期 / 条件：6/8 完成任务 No.16 后

场所 & 人物：实习栋 2 楼走廊的女生

说明：前往大浴场 9F，击倒“泣くテ－ブル”就可以获得“反射板”，报酬是“スナフソウル”×2。

No.29—立派な角が欲しい

开放日期 / 条件：6/9

场所 & 人物：商店街南侧四六商店前的老奶奶

说明：前往大浴场 8F 之后，击倒“死甲虫”就可以获得“壮丽な角”，报酬是 18000 元。

No.30—妹を探してきて

开放日期 / 条件：6/9

场所 & 人物：商店街南侧书店前的女生

说明：前往河原与妹妹对话后回来报告就能完成，报酬是“カエレ－ル”×5。

No.31—清掃部の魂を受け継いで欲しい

开放日期 / 条件：6/11

场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的男生

说明：将“おそうじモップ”和“清扫员服”交给他，报酬是“竹ほうき”。“おそうじモップ”用“居合刀”找实习栋 2 楼的 NPC 换取，“清扫员服”则是去过冲奈市服装店一次后，去病院打工一次后就会开始在服装店出售。

No.32—稲羽マスが欲しい

开放日期 / 条件：6/14

场所 & 人物：武器店老板

说明：给他一条“稲羽マス”，可从河原钓。

No.33—針銀鉱が欲しい

开放日期 / 条件：6/30 完成任务 No.06 后

场所 & 人物：实习栋 1 楼走廊的男生

说明：前往剧场丸久座，击倒 5F 后出现的“シルバ－ダイス”，获得“银の块”就行，报酬是“高扬ゲルマラジオ”×2。

No.34—ハ-ドブ-ツが欲しい

开放日期 / 条件：7/3 完成任务 No.20 后

场所 & 人物：商店街南侧书店前的男性

说明：前往大浴场 5 ~ 8F，击倒“ダンシングハンド”获得“重厚な皮”×5 个，然后卖给武器店，就能购买“ハ－ドブ－ツ”。然后拿去交差，报酬是《害虫图鉴》（大幅提升“知识”和“勇气”）和 5000 元。

No.35—姉への道

开放日期 / 条件：7/13 完成任务 No.30 后

场所 & 人物：河川敷河原的双胞胎妹妹

说明：击倒剧场丸久座 1F 以后出现的“ソウルダンサ－”可以获得“フラワ－ブロ－チ”，报酬是“お德用伤药セット”×3。

No.36—姉まであと一歩

开放日期 / 条件：8/22 完成任务 No.35 后

场所 & 人物：河川敷河原的双胞胎妹妹

说明：击倒ボイド クエスト 2 ~ 4F 出现的“盲爱のクピド”获得“リ－フポシェット”，报酬是“マカの叶”×3。

No.37—ときめくあの服が見たい

开放日期 / 条件：7/16 完成任务 No.19 后

场所 & 人物：冲奈市服装店门口的女性

说明：在雪子姬の城的金色宝箱中开出“绅士タキシ－ド”并交给她，报酬是“ロイヤルゼリ－”×3。

No.38—2種類のトウモロコシが見たい

开放日期 / 条件：7/24 完成任务 No.32 后

场所 & 人物：武器店老板

说明：在菜园里种植バリアモロコシの苗（菜苗要在自家门口或ジュネス和商人购买），然后将得到的“テトラコ－ン”和“マカラコ－ン”交给他，报酬是“焼きとうもろこし”。

No.39—ランプが欲しい

开放日期 / 条件：8/22

场所 & 人物：河川敷土手的男性

说明：击倒ボイド クエスト 2 ~ 4F 出现的“アメンティレイブン”获得“消えないランプ”，报酬是 30000 元。



No.40—オシャレな皿が欲しい

开放日期 / 条件：8/9 完成任务 No.34 后

场所 & 人物：商店街南侧书店前的男性

说明：前往剧场丸久座，击倒 9F 以后出现的“雷と风のバランサ－”获得“オシャレな受け皿”×3，报酬是《なぞなぞだいすき》（大幅提升“宽容”和“根气”）和 10000 元。

No.41—映画に出てきた物について知りたい

开放日期 / 条件：9/2

场所 & 人物：冲奈市电影院前的女生

说明：和教室栋 2 楼走廊尽头处的老师对话，报酬是“神秘のスカラベ”。

No.42—覚醒！ナゾナゾ先輩！

开放日期 / 条件：9/2

场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的男生

说明：依次回答“A グル－プ”、“动き”、“B グル－プ”和“指示语”即可，报酬是“スナフソウル”。

No.43—テレパシ-実験

开放日期 / 条件：9/5

场所 & 人物：商店街南侧的女孩

说明：前往河原与双胞胎妹妹对话，选择最后一项可以完成，报酬是“どくだみ茶”×5。

更多，访问：73139.blog.163.com

No.44—カ-メンの課外授業・2

开放日期 / 条件：9/22

场所 & 人物：教室栋 2 楼走廊尽头处的老师

说明：前往ボイド クエスト，击倒 9F 出现的“钢铁の巨兵”，获得“クルルマメタル”，报酬是“神秘のスカラベ”×2。

No.45—君は本の内容を覚えているか

开放日期 / 条件：9/27

场所 & 人物：商店街南侧书店前的男性

说明：依次选择“技の威力”、“外道の作法”、“1 虫 2 ぺ－ジ”、“わたし”即可，报酬是《おおいなるそんざい》(大幅提升知识和根气)。

No.46—父へのプレゼント

开放日期 / 条件：9/30

场所 & 人物：实习栋 2 楼走廊的女生

说明：前往秘密结社 B3–4F，击倒“激震のギガス”获得“热魂の证”×3，报酬是“宝玉”。

No.47—気に入る服を見つけてきて

开放日期 / 条件：10/12

场所 & 人物：冲奈市的主妇

说明：前往秘密结社，击倒 B7F 出现的“パワ－キャッスル”获得“强力石の纤维”×8，全部卖到武器店就可以买到“无敌のミニ”，报酬是“ジュリ扇”。

No.48—水晶玉が欲しい

开放日期 / 条件：10/12

场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的老师

说明：前往秘密结社，击倒 B1 ~ 2F 出现的“维持の雕像”，获得“水晶玉”，报酬是 35000 元。

No.49—演習弾が欲しい

开放日期 / 条件：10/12

场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的校长

说明：前往秘密结社，击倒 B5F ~ B8F 出现的“邪恶の炮座”，获得“演习弹”，报酬是提升“根气”和“宽容”。

No.50—高速ギアが欲しい

开放日期 / 条件：10/12

场所 & 人物：教室栋 1 楼走廊的女生

说明：前往秘密结社，击倒 B6F 出现的“マッハフォ－ト”，获得“高速ギア”，报酬是“物反镜”×3。

No.51—石炭が欲しい・2



开放日期 / 条件：10/12 完成任务 No.24 后

场所 & 人物：商店街北侧神社门前的老人

说明：前往秘密结社，击倒 B3 ~ 7F 出现的“パワ－キャッスル”，获得“极上の石炭”，报酬是 40000 元。

No.52—姉からの卒業

开放日期 / 条件：10/12 完成任务 No.36 后

场所 & 人物：河川敷河原的双胞胎妹妹

说明：前往秘密结社，击倒 B8F 出现的“イデアマザ－”，获得“ブランチカチュ－シャ”，报酬是“宝玉轮”。

No.53—最後のテレパシ-

开放日期 / 条件：11/1

场所 & 人物：商店街南侧的双胞胎姐姐

说明：前往河原与妹妹对话，再回来与姐姐对话，再前往河原与妹妹对话，最后再与姐姐对话，报酬是“ス－パ－ソニック”×3。

No.54—うちの子を捜して

开放日期 / 条件：11/1

场所 & 人物：冲奈市警察局附近的女性

说明：此任务要求宽容等级提升至上限。与商店街北侧蔬菜大学前的狗对话，连续 3 天给它喂ビフテキコロッケ(蔬菜大学中购买)，最后选择“ミカちゃん”。报酬是服装“ハイカラ肌着”。

No.55—逆襲！ナゾナゾ先輩！

开放日期 / 条件：11/12 完成任务 No.42 后

场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的男生

说明：依次选择：“B グル－プ”、“アルファベットの作り”、“ホクロ”和“岚”，报酬是“チュ－インソウル”。

No.56—屋上のあの子・2

开放日期 / 条件：11/22 完成任务 No.02 后

场所 & 人物：2–2 教室里的男生

说明：前往天上乐园 1F ~ 2F，击倒出现的“インテリマグス”可以获得“动物图鉴”，报酬是“モコイ人形”。

No.57—父へのプレゼント・2

开放日期 / 条件：11/22 完成任务 No.46 后

场所 & 人物：实习栋 2 楼走廊的女生

说明：前往天上乐园 5F ~ 7F，击倒出现的“怒るテ－ブル”可以获得“豪华な木材”，报酬是“强袭の狼烟”×3。

No.58—古い鉱石が欲しい

开放日期 / 条件：11/22 完成任务 No.33 后

场所 & 人物：实习栋 1 楼走廊的男生

说明：前往天上乐园 6F ~ 7F，击倒出现的“天启のペ－シェ”可以获得“古い矿石”，报酬是“精神ラジオ”。

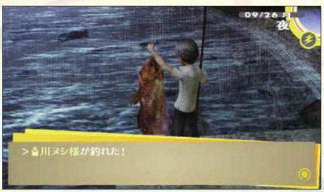
No.59—ランプが欲しい・2

开放日期 / 条件：11/22 完成任务 No.39 后

场所 & 人物：河川敷土手的男性

说明：前往天上乐园 5F ~ 7F，击倒出现的“ファントムロ－ド”可以获得“慎ましやかなランプ”，报酬是 45000 元。

No.60—鮫川のヌシが欲しい



开放日期 / 条件：菜菜子出院前后

场所 & 人物：武器店老板

说明：前往河原钓一条“川ヌシ样”给他即可，方法参考后文的钓鱼部分。

更多，访问：73139.blog.163.com

No.61—うちの子を捜して、再び

开放日期 / 条件：菜菜子出院前后、完成任务 No.54 后
场所 & 人物：冲奈市的女性
说明：找到河原的猫与其对话，连续 4 天喂它不同种类的鱼，最后选择“**みのりちゃん**”，报酬是“**はいから**肌着”。

No.62—カ-メンの課外授業・3



开放日期 / 条件：1/10
场所 & 人物：教室栋 2 楼走廊尽头处的老师
说明：前往**マガツマンダラ**，击倒 6F 出现的“严肃**の**巨兵”，获得“**オリハルコン**”，报酬是“**シルバ－トレイ**”。

No.63—黄金鎖の束が欲しい

开放日期 / 条件：1/10
场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的老师
说明：前往**マガツマンダラ**，击倒 3F ~ 5F 出现的“**ミノタウロス**贰号”，获得“黄金锁**の**束”×3，报酬是 65000 元。

No.64—復活！ナゾナゾ先輩！

开放日期 / 条件：1/16 完成任务 No.55 后
场所 & 人物：教室栋 3 楼走廊的男生
说明：选择“英语”，报酬是“**ソウルフ－ド**”×3。

No.65—柏木先生の特別授業・1

开放日期 / 条件：1/16
场所 & 人物：教学栋 1 楼走廊的老师
说明：依次选择“**デオキシリボ**核酸”和“兔”，报酬是服装“**コロネットア－マ－**”。

No.66—かわいいスリッパが見たい

开放日期 / 条件：完成任务 No.65 后
场所 & 人物：教学栋 1 楼走廊的老师
说明：前往天上乐土 8F ~ 9F，击倒“血**のヘカトンケイル**”取得“血染**め**の皮”×8，全部卖给武器店就可以购买“**ヴィ－ザルの**靴”，然后用这个装备和实习栋 2 楼走廊的男生交换可以获得“**アニマルスリッパ**”，报酬是服装“**ファイタ－ア－マ－**”。

No.67—ぷにぷにの肉球付き手袋が見たい

开放日期 / 条件：完成任务 No.66 后
场所 & 人物：教学栋 1 楼走廊的老师
说明：晚上前往紫路宫用宝石交换武器“肉球**ハンド**”就行，报酬是服装“**マジカルア－マ－**”。

No.68—柏木先生の特別授業・2

开放日期 / 条件：完成任务 No.67 后
场所 & 人物：教学栋 1 楼走廊的老师
说明：依次选择“走查”、“**ラテン**语”和“出云”，报酬是服装“**スク－ル**水着”。

No.69—学生の本分は学業である

开放日期 / 条件：1/16
场所 & 人物：教学栋 3 楼走廊的校长
说明：依次选择“风”、“上中下”、“7”和“**トランプ**”，报酬是“必胜扇子”。

钓鱼相关

鱼竿的入手方法

首先在 6/4 以前，用商店街南侧自动贩卖机里的饮料在神社的小孩那里换取虫“**タツヒメテントウ**”，之后在迷宫中获得“**アイオライト**”或是“**ブル－クォ－ツ**”这类宝石之后，晚上前往商店街南侧的紫路宫，就可以用“**タツヒメテントウ**”交换到“钓り针”。之后前往河原与老头对话，就可以获得钓竿进行川钓。在可以进行川钓的情况下，6/9 获得摩托车，2 次近处出游→2 次远处出游，最快 6/13 就可以前往“七里海岸”，选择钓鱼后由于没有海钓竿，会自动返回。之后前往河原与老头对话，将之前在川中钓起的“川**ヌシ**样”给他看就可以获得海钓竿，之后就能进行海钓了。

“川ヌシ样”和“海ヌシ样”

由于“川**ヌシ**样”的鱼饵必须是特定的虫子“**イナバタマムシ**”，因此有必要先解禁捕虫。6 月 9 日之后与神社的少年对话，会得知捕虫网丢失。晚上前往神社与抽签箱旁的白衣女子对话，可以获得捕虫网，之后再与少年对话就可以开启捕虫。晚上前往神社捕虫，就有机会获得“**イナバタマムシ**”。之后在下雨天前往河原钓鱼，就能钓起“川**ヌシ**样”了。由于难度较高，之前最好读完高级钓鱼书。

“海**ヌシ**样”的鱼饵也是特定的虫子“**ゲンジカブト**”，最快的获得方式是在 8 月下旬的电视购物中买到。“海**ヌシ**样”的难度比“川**ヌシ**样”更高，不读完高级钓鱼书则基本钓不起来。其中钓鱼跟奖杯挂钩的只有钓起“海**ヌシ**样”。需要注意的是，想捕获对应的虫子，就必须先和武器店的老板或河原的老头对话触发钓“川**ヌシ**样”或“海**ヌシ**样”的相关内容（详见任务列表），否则是无法在神社捕捉到对应的虫子的。



鱼的辨认方法

每种鱼饵都会有两种鱼咬钩，其实玩家可以通过鱼试探鱼饵时的波纹情况进行判断，如果不是目标咬钩，可以马上按○键收饵。另外在水涨，也就是雨天的时候，高等级的鱼比较容易咬钩，尤其是“川**ヌシ**样”和“海**ヌシ**样”。

鱼饵	鱼	场所	波纹数量
パン屑	红金	河川	1 圈
パン屑 / タツヒメテントウ	源氏鲇	河川	2 圈
タツヒメテントウ / ヤソイナゴ	コハクヤマメ	河川	2 圈
ヤソイナゴ / メイオウコオロギ	稻羽マス	河川	3 圈
メイオウコオロギ / イナバタマムシ	オオミズウオ	河川	4 圈
イナバタマムシ	川ヌシ样	河川	溅起激烈的水花
ダイミョウバッタ / ヘイケクワガタ	八郎ダコ	海	2 圈
ヘイケクワガタ / ゲンジカブト	メグロマグロ	海	4 圈
ゲンジカブト	海ヌシ样	海	溅起激烈的水花

更多，访问：73139.blog.163.com

特殊合成

游戏中除了二身、三身合成和已经给出的四身以上特殊合成外，还有一些 Persona 需要特定的方式才能合成。下面列出所有特殊合成的 Persona 供大家参考，条件中的 MAX 是指对应的羁绊等级需要达到 MAX。

二身合成

合成结果(Lv)	素材	条件
アリス(72)	隐者ネビロス × 恶魔ベリアル	–
シヴァ(80)	魔术师ランダ × 皇帝バロン	塔 MAX
アルダ–(90)	塔シヴァ × 女教皇パ–ルヴァティ	塔 MAX

三身合成

合成结果(Lv)	素材	条件
ノルン(72)	运命クロト × 运命ラケシス × 运命アトロポス	运命 MAX

四身合成

合成结果(Lv)	素材	条件
ネコショウグン(32)	战车アラミタマ × 刚毅クシミタマ × 女教皇サキミタマ × 节制ニギミタマ	–
タムリン(53)	太阳ドゥン × 太阳ホウオウ × 太阳ナラシンハ × 太阳ヤタガラス	–
コウリュウ(76)	节制ビャッコ × 节制スザク × 节制セイリュウ × 节制ゲンブ	法王 MAX
オンギョウキ(82)	战车キンキ × 月スイキ × 星フウキ × 刚毅オニ	隐者 MAX

五身合成

合成结果(Lv)	素材	条件
ヨシツネ(75)	法王ハチマン × 塔マサカド × 皇帝オオクニヌシ × 隐者ヒトコトヌシ × 愚者シキオウジ	–
ジャアクフロスト(38)	魔术师ジャックランタン × 魔术师ジャックフロスト × 皇帝キングフロスト × 魔术师ピクシ–× 死神グ–ル	–
ヤツフサ(49)	皇帝ト–ト × 刑死者オルトロス × 刑死者マカミ × 太阳ナラシンハ × 隐者モスマン	–
フツヌシ(80)	战车アタバク × 战车トリグラフ × 战车キンキ × 战车アレス × 星ネコショウグン	战车 MAX

六身合成

合成结果(Lv)	素材	条件
マハカ–ラ(78)	死神マタド–ル × 法王だいそうじょう × 女帝マザ–ハ–ロット × 死神ホワイトライダ–× 审判トランペッタ–× 刑死者ヘルズエンジェル	死神 MAX
ベルゼブブ(81)	恶魔ベリアル × 恶魔ベルフェゴ–ル × 月バアル・ゼブル × 月セト × 死神モト × 恶魔パズス	恶魔 MAX
トランペッタ–(67)	死神マタド–ル × 死神ホワイトライダ–× 法王だいそうじょう × 皇帝パピルサグ × 刑死者トウコツ × 塔トウテツ	–
ルシファ–(93)	运命アナンタ × 审判ミカエル × 审判メタトロン × 审判サタン × 审判トランペッタ–× 审判アヌビス	审判 MAX



十二身合成

合成结果(Lv)	素材	条件
伊邪那岐大神(91)	愚者イザナギ × 刚毅ザントマン × 战车ナタタイシ × 月ギリメカラ × 运命ノルン × 皇帝オオクニヌシ × 刑死者オルトロス × 星カルティケ–ヤ × 节制ミトラ × 女教皇ツイツイミトル × 塔ク–・フ–リン × 愚者レギオン	完成真 Ending 后

全羁绊MAX

由于一周目要做的事情太多，而且游戏中的部分奖杯也限定二周目以后才能获得，因此不妨把全羁绊 MAX 的目标留到相对轻松的二周目再来达成。为此在一周目时最好将全部能力提升至上限，这样在二周目的羁绊事件中就不存在由于能力不够而不能选择的选项了。



提升人物好感度的要点可以参考上期攻略中的 TIPS 部分。其中愚者、女帝、隐者、星、审判和世界都是以交流以外的方法提升，这几个 Persona 可以不带在身上。推荐前期先集中完成一些角色的羁绊，这样可以省去不断替换携带 Persona 的过程，同时节约了金钱和时间。另外提升刚毅的羁绊等级时有可能会影响到对应奖杯的取得，具体要点请看后文刚毅的部分。

在达成全羁绊等级 MAX 时，时间的把握是比较关键的。首先是善用雨天：雨天时大部分的羁绊角色都不会出现，惟独隐者不受影响，因此即使完成了隐者的任务，也应该留到雨天再去交任务，这样才不会浪费时间。另外比如钓鱼、摩托车开拓区域等行动都可以在雨天进行。其次要注意的是晚上：晚上在神社可以抽签，能够直接提升目标角色的好感度，一定要多加应用。

全羁绊事件推荐选项

下面将列出全羁绊事件中提升好感度最多的选项，前提是主角的各项能力都已经提升至上限。注意在回答部分问题时，无论选哪个选项都不会提升好感度或者提升值相同，这种情况将以“随意”来表示。全羁绊角色的活动表请参考上期的系统部分。个别角色在初次触发羁绊事件时的选项可随意选择，因此就不收录在内了。

花村阳介（魔术师）

出现条件：4/16 剧情获得

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	大変だな
Lv.2	1	そういえば毛が…
	2	随意
Lv.3	1	伟いな
	2	よく言った!
Lv.4	1	当たり前だ
	2	もうすぐ
Lv.5	1	随意
	2	そうだな
Lv.6	1 ~ 2	随意
Lv.7	1 ~ 3	随意
Lv.8	1	元気出せ
	2	そうでも无い
Lv.9	1 ~ 2	随意

天城雪子（女教皇）

出现条件：5/17 剧情获得

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	资格を取るつもり?
	2	いいと思う
Lv.2	1	おつかい?
	2	顽张れ
	3	全然 OK !
Lv.3	1	いただきます!
	2	次がある
	3	楽しい
Lv.4	1	何を始める気？
	2 ~ 3	随意
Lv.5	1	上手になった?
	2	がんばるのみだ
	3	雪子が大事なんだろう
Lv.6	1	随意
	2	勘违いじゃない
Lv.7	1	随意
	2	カッコよかった
Lv.8	1	みんなのことを
	2	随意，选“雪子を好きだから”后成为恋人
Lv.9(恋人)	–	–
Lv.9（非恋人）	1	随意
	2	ありがとう

マ-ガレット（女帝）

女帝的羁绊是靠完成マ–ガレット给出的合成要求来提升的，没有特别的时间和条件限制，只是 Persona 的合成等级会限制住玩家的效率。特定 Persona 可以按照下表的方法一步一步合成，也可以直接从全书中召唤出来然后给其装上该当技能卡片。完成合成要求的 Persona 推荐登录在全书中，这样在下周目游戏时就可以直接召唤出来完成要求了。

出现条件：5/19 以后，知识等级在 3 以上，前往天鹅绒房间

更多，访问：73139.blog.163.com

羁绊等级	必要Persona	必要技能	合成方法	限定等级
Lv.1	【隐者】イッポンダタラ	スクカジャ	【节制】シルフ（初期持有）×【正义】ア–クエンジェル 【正义】エンジェル（Lv6：スクカジャ）×【女教皇】サラスヴァティ 【死神】グ–ル（Lv10：スクカジャ）×【愚者】オバリヨン 【刚毅】ヴァルキリ–×【恶魔】リリム（Lv13：スクカジャ） 【节制】アプサラス×【正义】エンジェル（Lv6：スクカジャ）×【隐者】フォルネウス	Lv17
Lv.2	【死神】マタド–ル	マハンマ	【法王】アンズ–（Lv19：マハンマ）×【刑死者】ベリス 【法王】オモイカネ×【月】アンドラス×【正义】パワ–（初期持有） 【法王】オモイカネ×【月】アンドラス×【正义】プリンシパリティ（Lv21：マハンマ）	Lv24
Lv.3	【太阳】ドゥン	暴れまくり	【节制】カイチ（Lv19：暴れまくり）×【刚毅】クシミタマ 【死神】マタド–ル（Lv27：暴れまくり）×【隐者】イッポンダタラ（Lv21：暴れまくり） 【皇帝】オベロン×【节制】カイチ（Lv19：暴れまくり）×【太阳】ホウオウ 【节制】カイチ（Lv19：暴れまくり）×【隐者】イッポンダタラ（Lv23：暴れまくり）×【女帝】ヤクシニ– 【战车】エリゴ–ル×【愚者】レギオン（Lv23：暴れまくり）×【太阳】ホウオウ 【愚者】レギオン（Lv23：暴れまくり）×【刚毅】ラクシャ–サ×【女帝】ティタ–ニア 【愚者】レギオン（Lv23：暴れまくり）×【刚毅】ラクシャ–サ×【月】ノズチ	Lv31
Lv.4	【星】ネコショウグン	ブフ–ラ	4身合成：（1）【皇帝】キングフロスト×【魔术师】カハク＝【刚毅】クシミタマ 以（1）作成的クシミタマ为素材 （2）【战车】アラミタマ×【刚毅】クシミタマ×【女教皇】サキミタマ×【节制】ニギミタマ	Lv32
Lv.5	【愚者】ジャアクフロスト	素早さの心得	5身合成：（1）【法王】アンズ–（Lv20：素早さの心得）×【节制】アプサラス＝【魔术师】ジャックフロスト（素早さの心得） 以（1）作成的ジャックフロスト为素材 （2）【魔术师】ジャックランタン×【魔术师】ジャックフロスト×【皇帝】キングフロスト×【魔术师】ピクシ–×【死神】グ–ル	Lv38
Lv.6	【太阳】ヤタガラス	メギド	（1）【塔】トウテツ（初期持有）×【太阳】カ–シ–＝【战车】アレス 以（1）作成的アレス为素材 （2）【战车】アレス×【愚者】ジャアクフロスト	Lv40
Lv.7	【刑死者】ヤツフサ	メディラマ	5身合成：【皇帝】ト–ト（Lv47：メディラマ）×【刑死者】オルトロス×【刑死者】マカミ×【太阳】ナラシンハ×【隐者】モスマン 或者以下面的方法为【太阳】ナラシンハ追加“メディラマ” 【月】アルラウネ（初期持有）×【战车】トリグラフ＝【太阳】ナラシンハ	Lv49
Lv.8	【星】ガネ–シャ	テトラカ–ン	【愚者】デカラビア（初期持有）×【塔】ク–・フ–リン	Lv50
Lv.9	【审判】トランペッタ–	コンセントレイト	6身合成：【死神】マタド–ル×【死神】ホワイトライダ–×【法王】だいそうじょう×【皇帝】パピルサグ×【刑死者】トウコツ×【塔】トウテツ（Lv38：コンセントレイト）	Lv67

巽完二（皇帝）

出现条件：6/9 之后与教室栋 2 楼走廊的女学生对话，听到**カツアゲ**的话题，然后前往实习栋 1 楼走廊与完二对话。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	完二が変わればいい
Lv.2	1 ~ 3	随意
Lv.3	1	バッチリ闻いた
	2	一绪に行く
	3	新しいヤツをあげるって?
Lv.4	1	随意
	2	确かにすごい技术だ
Lv.5	1	随意
Lv.6	1	自分にも教えて欲しい
	2	随意
Lv.7	1	任意同行には见えないが
	2 ~ 3	随意
Lv.8	1	どうだった?
	2	よかったな
Lv.9	–	–

堂岛辽太郎（法王）

出现条件：5/6 之后晚上与堂岛对话。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	バイトしてる
	2	堂岛の话が闻きたい
	3	それは无理がある
Lv.2	1	随意
	2	无责任だ
Lv.3	1	任せる
	2	それは悪い
Lv.4	1	手伝おうか？
	2	菜–子が気にならないのか？
Lv.5	1	じゃあ外で话そう
	2	随意
Lv.6	1	菜–子より大事なこと?
Lv.7	1	コ–ヒ–でも淹れる?
	2	臆病だから
Lv.8	1	楽しかった
	2	辛かった?
Lv.9	1	名前はちょっと…
	2	任せろ

久慈川りせ（恋爱）

出现条件：7/23 剧情获得。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	买って帰って食べれば?
Lv.2	1	いつもここまで来る?
Lv.3	1	手を取って逃げる
	2	话を合わせる
	3	気にしてない
Lv.4	1	しょっちゅう
	2	分からない
Lv.5	1 ~ 2	随意
	3	後悔してる?
	4	りせが本気なら
Lv.6	1	随意
	2	嬉しい
	3	笑い飞ばす
Lv.7	1	随意
	2	随意，选“抱きしめる”后成为恋人
Lv.8	1	“りせち–”も、りせだから
Lv.9（恋人）	–	–
Lv.9（非恋人）	–	–

里中千枝（战车）

出现条件：4/18 剧情获得。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	确かに
	2	いいよ
Lv.2	1	可爱いよ
Lv.3	1	马鹿にするな
	2	千枝の手を握る
Lv.4	1	幸せそうだね
	2	気を配るよ
Lv.5	1	その通りだ
	2	当然だ
Lv.6	1	随意
	2	迷惑じゃない
Lv.7	1	そう思っただけ前进だ
Lv.8	1	随意
	2	あの子をちゃんと守った
	3	随意，选“付き合ってくれ”后成为恋人
Lv.9（恋人）	1	もっと汚い
	2	それがいい
Lv.9（非恋人）	1	随意

堂岛菜–子（正义）

出现条件：5/3 剧情获得。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	何でも闻いて?
	2	先选“ちがう”触发后续选项，然后选“菜–子がいる”
Lv.2	1	买いに行ってくる
	2	菜–子は悪くない
Lv.3	1	他に疑问は?
	2	天国ってところに行く
	3	分からない
	4	菜–子を守るためだ
Lv.4	1	いつも傍にいる人のこと
	2	お父さんがそう言った?
	3	菜–子の话を闻く
Lv.5	1	固く约束する
	2	一绪に頼んであげる
Lv.6	1	捜しに行こう
	2	随意
	3	家に帰ろう
	4	随意
Lv.7	1	一绪に探そう
	2	随意
Lv.8	1	お父さんも菜–子が大好きだ
	2	随意
	3	话をする
Lv.9	1	もちろん
	2	顽张ろう

キツネ（隐者）

隐者的羁绊是靠完成任务来提升的，不用顾虑到携带 Persona 的问题，具体请参考前文的任务 07 ~ 15。由于下雨天也可以找到**キツネ**，因此最好所有的任务都在下雨天来交，这样才不会影响到其他羁绊的进行。最后一个任务完成后，交任务时不会让羁绊等级达到 MAX，必须在传达力达到 5 的情况下，再去找它一次。

出现条件：5/5 剧情获得。

更多，访问：73139.blog.163.com

白钟直斗（运命）

出现条件：10/21 之后，在“知识”等级 5 的情况下，与商店街北侧黑服男性对话，选择“知っている”获得“白纸のカ－ド”，一日之后在“勇气”等级 5 的情况下，在教室栋 1 楼走廊与直斗对话，选择“预かったカ－ドを渡す”。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	つまらない
	2	随意
	3	身辺に気をつけた方がいい
Lv.2	1	きっと果たし状だ
	2	随意
Lv.3	1	またあの“カ－ド”か?
	2 ~ 3	随意
Lv.4	1	燃やしてみる（菜菜子入院期间该选项才会出现）
	2	ポストのことだ
	3	ともかく、取り戻せてよかった
	4	一緒に解こう
Lv.5	1	使えなさそうに見えたから
	2	左と下が怪しい
	3	直斗が女で嬉しい→恋人路线，男でも女でも関系ない→一般路线
Lv.6	1	“2 回”を引く?
	2	怖がるな
Lv.7	1	随意
	2	随意，选“直斗をかばう”→恋人路线
	3	随意，选“好きだから”后成为恋人
Lv.8	1	高いところ
	2	物を舍てること?
Lv.9（恋人）	1 ~ 2	随意
Lv.9（非恋人）	1 ~ 2	随意

一条&长濑（刚毅）

运动部中加入**バスケ**（篮球）部是与一条的剧情，加入**サッカ－**（足球）部则是与长濑的剧情。与刚毅的羁绊关系到几本书的获得，但是如果加入**バスケ**部的话，在 5/29 和 7/15 这两天，如果羁绊等级提升到 4 级以上，那么将不会接到邀请电话，会错过两本书，对于完成全读书奖杯来说是个障碍。因此强烈推荐加入比较自由的**サッカ－**部。

出现条件：4/19 之后加入运动部。

篮球部

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	爱家
	2	うらやましい
	3	食べたい
Lv.2	1	できることであれば…
	2	気持ちは分かる
	3	任せろ
Lv.3	1	有りえない
	2	良かつたな
Lv.4	1	サボるとはいい度胸だ
	2	パ－ッと游びに行こう
Lv.5	1	随意
	2	确かにそうだ
	3	意外と策略家だ
Lv.6	1 ~ 3	随意
Lv.7	1	迎えに行こう
	2	平気か?
	3	随意
Lv.8	1	一人で結论を出すな
	2	最近书かれた?
	3	随意
Lv.9	1 ~ 2	随意

足球部

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	随意
	2	ありがとう
Lv.2	–	–
Lv.3	1	确かに
Lv.4	1	おかげさまで…
Lv.5	1	长濑と一条のためなら
Lv.6	1	随意
	2	分かつた
	3	あると思う
	4	问题だ
	5	随意
Lv.7	1	二人を止める
	2	随意
	3	そこがいいところだ
Lv.8	1	きっとそうだ
Lv.9	–	–

小西尚纪（刑死者）

出现条件：6/9 之后，在教室栋 1 楼走廊与尚纪对话 3 次，每天 1 次，第 3 次开启。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	饱きた?
	2	亲孝行をすること
Lv.2	1	失败谈を话す
	2	言いたいヤツには言わせておこう
Lv.3	1	おばさんに口答えする / おばさんにお世辞を言う
	2	尚纪のせいじゃない
Lv.4	1	いい考えだ
	2	随意
Lv.5	1	随意
	2	甘えるな
Lv.6	1	気にしてない
	2	まずは行动あるのみ
Lv.7	1	随意
	2	放っておけない
Lv.8	1	人それぞれだ
	2	随意
	3	気の済むまで泣け
Lv.9	1	何もしてない

黑田ひさ乃（死神）

在羁绊等级提升到 5 和 6 级后都要前往商店街南侧的武器店与店主对话，取得对应的道具后才能继续触发羁绊事件。此外从第 6 级开始直到 MAX 为止的选项，全部都可以随意选择。

出现条件：恶魔的羁绊等级达到 4 的事件中相遇，然后休日到河原与她对话。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1 ~ 2	随意
Lv.2	1	随意
	2	うらやましい
	3	随意
Lv.3	1 ~ 3	随意
Lv.4	1	随意
	2	女の子の话をする
Lv.5	1	随意
	2	手纸なんて不便だ

南绘里（节制）

出现条件：4/23 以后，学童保育打工两次。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	苦手
	2	随意
Lv.2	1	分からない
	2	随意
Lv.3	1	随意
	2	确かに…
	3	谛めろ
	4	随意
Lv.4	1 ~ 2	随意
Lv.5	1 ~ 3	随意
	4	ネオフェザ－マンだ
Lv.6	1 ~ 2	随意
	3	お互い様だ
	4	そんなことは无い
Lv.7	1 ~ 2	随意
Lv.8	1 ~ 4	随意
Lv.9	–	–

上原小夜子（恶魔）

出现条件：5/25 以后，医院打工两次。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	分からない
Lv.2	1	お金のため
	2	目の前に…
	3	やめてくれ
Lv.3	1 ~ 2	随意
	3	…分かつた
	4	随意
Lv.4	1	マンガみたいだ
	2	随意
	3	慰める
Lv.5	1 ~ 3	随意
Lv.6	1	顽张れ
Lv.7	–	–
Lv.8	1 ~ 4	随意
Lv.9	1	随意

中岛秀（塔）

羁绊等级 7 时，去中岛秀家会发生特殊情况而无法进行羁绊事件，之后再去他的家当家庭教师就可以恢复正常。

出现条件：5/25 以后，家庭教师打工。



羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	随意
	2	逆に秀に説明する
	3	もちろん続ける
Lv.2	1	つまらない
	2	确かに田舍だ
Lv.3	1	そんなものだ
	2	甘えるな！
Lv.4	1	无い
	2	よし、任せろ
	3	别にいい
Lv.5	1 ~ 2	随意
	3	それは无い
Lv.6	1	随意
	2	好きな女の子のタイプは…
Lv.7	1	ここにいる
	2	随意
	3	励ます
Lv.8	1 ~ 5	随意
Lv.9	1	随意

更多，访问：73139.blog.163.com

海老原あい（月）

出现条件：刚毅羁绊等级达到4的事件中登场，然后在勇气3的前提下到教室栋1F鞋柜前与她对话。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	また今度买いに来よう
	2	自分で行け
	3	随意
Lv.2	1	买い物に付き合って
	2	そうでもない
	3	随意
Lv.3	1	止める
	2	じゃ、行こうか
Lv.4	1	何のこと？
	2	自信を持て
	3	随意
Lv.5	1～2	随意
	3	选“だったら付き合おうか”会成为临时恋人；选“……。”会出现后续选项，之后选“别に构わない”会成为临时恋人，选“今はよく考えろ”会进入恋人路线
临时恋人路线		
Lv.6	1	可爱らしい感じ
	2	そうだね
	3	可爱いよ
Lv.7	1	もちろん
	2	そりゃもう
Lv.8	1～3	随意
	4	それでもいい
Lv.9	1	随意
恋人路线		
Lv.6	1～2	随意
Lv.7	1	よくあることだ
Lv.8	1	ありがとう
Lv.9	1	随意，选“受け入れる”后成为恋人

小泽&松永（太阳）

出现条件：4/25之后加入演剧部或吹奏乐部。

演剧部

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1～2	随意
	3	努力する
Lv.2	1～3	随意
Lv.3	1	言い方が良くなかつた
	2	付き合うよ
	3	忘れられない
Lv.4	1	结実が心配で
	2	随意
	3	结実も体を大事にしろ
	4	関系ある
Lv.5	1	お母さんの具合は？
	2	随意
Lv.6	1	优しいお父さんだ
Lv.7	1	优しく励ます
Lv.8	1～3	随意
Lv.9	1	随意，选“抱きしめる”后成为恋人

吹奏乐部

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1	才能はある
	2	手伝う
Lv.2	1	サボったら？
	2	随意
	3	立派な心がけだ
Lv.3	1	谛めたら？
	2	よし、付いて来い！
	3	根性が足りない
Lv.4	1	随意
	2	失败したっていい
Lv.5	–	–
Lv.6	1	随意
	2	抱きしめる
Lv.7	1	选“こっちから告白する”后成为恋人

无论是否成为恋人，之后Lv.8–9的羁绊事件中，都可以随意选取选项

足立透（道化师/欲望）

足立的羁绊在11月1日之前如果不能加到6，之后则无法进行下去，应该趁早将其完成。等级到6之后，根据玩家的结局路线选择会出现不同的变化，真Ending与共犯Ending会随着剧情发展而加满，其余结局则不行。

出现条件：5/13以后在JUNES与足立对话，选择“足立に付き合う”。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1～2	随意
	3	それはウザい
Lv.2	1	本当にくれば?
	2	料理は得意だ
	3～4	随意
Lv.3	1	言われてない
	2	ビックリした
Lv.4	1	确かに
	2～3	随意
Lv.5	1～2	随意
	3	确かにそうだ

マリ－（永劫）

マリ－的羁绊在12月23日之前如果不能加到MAX，则该羁绊会消失。当她在天鹅绒房间外等候时，如果玩家先进入房间，她也会跟着进入，此时要选择“**住人の样子を见る**”→“**マリ－のお愿いを闻く**”才能进行触发羁绊事件。另外若要触发3级以后的羁绊事件，则要等到取得理世（恋爱）的羁绊后才可以。

出现条件：4/18进入天鹅绒房间两次。

羁绊等级	问题	选项
Lv.1	1～5	随意
Lv.2	1	何もする事はない
	2～6	随意
	7	早く行こう
Lv.3	1	楽しいぞ
	2～4	随意
Lv.4	1～4	随意
Lv.5	1	随意
	2	売ってないかな?
	3～6	随意
Lv.6	1	随意
	2	芸术品だ
	3～8	随意
Lv.7	1～2	随意
Lv.8	1	随意
	2	协力するよ
	3	随意，选“好きだから”触发后续选项，之后选“抱きしめる”会成为恋人。

无论是否成为恋人，Lv.9的羁绊事件中都可以随意选取选项。

游戏中的隐藏BOSS

刈り取るもの

俗称“死神”。在迷宫中每开启累积近20个宝箱（包括金色宝箱）后，就有可能听到铁链碰撞与深沉的喘息声，此时在不遇敌的情况下打开宝箱，就有可能出现“とてつもなく恐ろしい气配をする”的提示，坚持打开宝箱的话就会进入死神战。想要刷死神的话，建议在听到铁链声后退出迷宫存档，然后再进来开宝箱，不是死神就读取存档，推荐刷死神的地方是在雪子城的1F，该层一般会有4个宝箱。

将死神击倒之后能够获得任意一名成员的最强武器。当队伍中全部成员都获得后最强武器后，再次击倒它就会出最强防具“神衣”。当队伍中全部成员都获得后最强防具后，再次击倒它就会出最强首饰“全能の真球”，效果是除万能属性以外的攻击全部无效。

マ-ガレット

マ－ガレット在二周目之后才可以挑战，其实力远远凌驾于最终BOSS和死神之上。想要挑战她，首先要在通过“虚ろの森”之前，将女帝的羁绊等级提升至MAX，获得道具“白蝶贝のプロ－チ”（如果是继承一周目的羁绊道具，二周目不用升满她的羁绊等级也能挑战）；其次要在通过“虚ろの森”之前，将到“天上乐土”为止所有迷宫第二次进入出现的BOSS击倒。在真Ending路线中，于天鹅绒房间获得“见晴らしの珠”之后，再次从商店街南侧进入天鹅绒房间，就能从マ－ガレット那里获得“群青色の招待状”。之后再次前往“天上乐土”的顶层，就能与她一战了。

奖杯列表

名称	取得途径	杯种
ゴ–ルデン制覇	取得除本奖杯以外的所有奖杯	白金
王子様现る	剧情取得	铜杯
真の汉立つ	剧情取得	铜杯
ストリップは店じまい	剧情取得	铜杯
ぼうけんはおわった	剧情取得	铜杯
ラボ紧急闭锁	剧情取得	铜杯
天使达の帰还	剧情取得	铜杯
そして雾は晴れた	达成真结局的途中自动取得	铜杯
おかえりなさい	打通隐藏迷宫“虚ろの森”	银杯
真実をこの手に	达成真结局	金杯
合体玄人	进行50次Persona的合成	铜杯
特殊合体使い	进行四身或以上的Persona合成	铜杯
鼻も笔の误り	发生合成事故	铜杯
ペルソナお买い上げ	从Persona全书中购入任意Persona	铜杯
マリ–にお愿い	将技能卡交给天鹅绒房间中的マリ–	铜杯
カ–ド コレクタ–	将100张技能卡交给天鹅绒房间中的マリ–	铜杯
临机応変	一场战斗中切换5次以上Persona	铜杯
热心なりせファン	听取250条以上不同种类的理世台词	铜杯
ハ–ド アタッカ–	一击打出999以上的伤害	铜杯
优れた司令塔	累积发动50次总攻击	铜杯
バトル巧者	累积命中敌人的弱点100次	铜杯
神ド ロ–	累积取得50次ALL GET BONUS	铜杯
欲望を掴む手	打倒稀有怪“黄金の手”	铜杯
力を示せし者	打倒2周目隐藏BOSS“マ–ガレット”	金杯
刈り取るものを刈る者	打倒隐藏BOSS“刈り取るもの”	银杯
フ–ド ファイタ–	成功吃完爱家的雨天特殊料理	铜杯
ビブリオマニア	读完全部书本	铜杯
今日は动くぞ	在商店街南侧的自动售卖机买东西	铜杯
ラッキ–！	在商店街北侧的自动售卖机买东西并中奖	铜杯
みんなの欲の友	从电视购物中买5次商品	铜杯
买い物上手	在商店街北侧的蔬菜大学中买到雨天限定的“特制コロッケ”	铜杯
自炊系男子	成功制作5次便当	铜杯
特别な女性(ひと)	和任意一名女性角色成为恋人	铜杯
完璧な素质	5项能力值全都提升至上限	银杯
もう一人の自分	剧情取得	铜杯
真実の力	达成真结局后在2周目中合成“伊邪那岐大神”	银杯
ペルソナ全书中级者	Persona全书的登录率达到50%以上	银杯
ペルソナ全书コンプ	Persona全书的登录率达到100%	金杯
オシャレ伝道师	换装后进行战斗	铜杯
一目おかれる存在	任意考试中取得年级第一名	铜杯
钓りマスタ–	钓得“海ヌシ様”	铜杯
真の绊	与任意一名角色的羁绊等级MAX	铜杯
绊使い	与任意十名角色的羁绊等级MAX	铜杯
稲羽の伝説	与所有角色的羁绊等级MAX	银杯
违いのわかる男	在冲奈市的咖啡店喝咖啡	铜杯
映画评论家	在冲奈市累积看3次以上的电影	铜杯
虫ハンタ–	在最佳的时机捕获昆虫	铜杯
ナイスアタック！	以我方先制的情况下进入战斗	铜杯
お兄ちゃんは心配です	菜菜子住院期间累积探病3次	铜杯
新クイズ王诞生	在“マヨナカ横断ミラクルクイズ”中取得优胜	铜杯

更多，访问：73139.blog.163.com



文 狼来了 美编 心の永恒

极度混乱	SEGA	动作
多机种	Max Anarchy	日版
	2012年7月5日 1人	7600日元
	对应机种为PS3和X360	对应玩家年龄：17岁以上

MAX ANARCHY マックスアナーキー

本作的单机内容只能说是中规中矩，网络部分倒是让人感到惊喜。游戏的操作和手感都需要一定时间去适应，不过上手后会吸引玩家在网战上投入大量的时间。单机部分比较不满的是全任务取得白金评价后并不会给予玩家任何要素作为奖励，这让人有点缺乏挑战的动力。无论如何，这都是白金工作室的一个新尝试，虽然目前只有日版且销售成绩不太理想，但本小编相信明年美版发售后会让更多的老外成为白金的支持者。本次的攻略主要针对单机的部分，网络部分请关注日后的杂志。

系统解析

基本操作

行动	PS3	X360
移动（注1）	左摇杆	左摇杆
调整视点	右摇杆	右摇杆
弱攻击	□	X
强攻击	△	Y
投技/捡取	○	B
跳跃	×	A
防御	R1/R2	RB/RT
回避（注2）	R1/R2+×	RB/RT+A
锁定开关（注3）	L1	LB
Killer Weapon（简称KW）	L2	LT
KW弱攻击	L2＋□	LT＋X
KW强攻击	L2＋△	LT＋Y
全方位攻击（注4）	□＋×	X＋A
爆气（注5）	L3＋R3	LS＋RS
挑衅（注6）	十字键上方向	十字键上方向
使用道具（注7）	十字键左/右方向	十字键左/右方向

注1：长按左摇杆一段时间后当前角色会冲刺。

注2：连续回避三次后会出现短暂的硬直。

注3：锁定状态中可以通过右摇杆来改变锁定对象。

注4：简称360攻击，出招时全身无敌但会消耗少许体力，另外挥空后有极大的硬直。

注5：蓄满爆气槽后才可发动，爆气状态中全身无敌。

注6：挑衅时会回复1/2格KW槽。

注7：装备武器后按L2/LT键会进入使用武器的状态，需等弹药全部用完后才可以使用KW攻击。

共通指令

行动	操作	说明
冲刺攻击	冲刺中强攻击/朝目的方向连推两次左摇杆＋强攻击	突进距离远但性能因角色而异
对空攻击	跳跃上升途中＋强攻击	可以将地面的对手浮空接空中连续技
对地攻击	跳跃落下途中＋强攻击	落点周围都有攻击判定，可以追击倒地的敌人
对地KW强攻击	跳跃中KW强攻击	落点周围都有攻击判定，贴身命中会衍生出后续招式
陨落攻击	从高处跳下后自动发动	落点周围都有攻击判定，但收招硬直较大
防御取消	连续技中按防御键	只有部分弱攻击的连携才对应这个技巧
受身	落地瞬间输入回避的指令	可以有效避免被对手倒地追击
起身攻击	倒地起身的途中连打任意攻击键	对周围的敌人造成小伤害，但对投技无效
起身回避	倒地起身的途中按着防御键	防止起身后被对手继续压制
倒地移动	倒地状态中使用左摇杆移动	翻滚途中并不是无敌的，有可能继续被对手攻击

更多，访问：73139.blog.163.com

©SEGA

画面解说

1. 体力 &KW 槽： 黄色的为体力槽，绿色且分为四格的是 KW 槽。

2. 爆气槽： 根据属性不同，爆气槽的图标显示会有所不同。

3. 道具栏： 每种道具都对应专属的图标。

4. 重生数： 1/1 的意思只要死亡一次任务就算失败，以此类推，2/2 和 3/3 分为允许玩家阵亡 1 次和 2 次。

5. 关卡总分： 当前大关中获得的总分。

6. 操作提示： 使用武器或者搭乘载具时都会出现相关的操作提示。

7. 当前任务的得分 / 杀敌总数： 在大地图中会显示后者。

8. 剩余时间

9. 任务目标： 显示完成任务的目标总数和已经完成的进度。

10. 小地图： 红色表示敌人，根据敌人种类的不同，红色的标记形状也会发生变化。

11. 得分信息： 达成特殊条件后取得分数奖励时会显示此栏。



基本系统

通常攻击

通常攻击分为弱攻击和强攻击两种，其中弱攻击的连续性强，挥空破绽小；强攻击的启动速度稍慢且收招硬直较大，但威力高且可以派生出多彩的连续技。通常攻击命中敌人后可以蓄积 KW 槽，基本上弱攻击 2 ~ 3 发就可以蓄积一格 KW 槽。

突进攻击



突进攻击又称为蓄力攻击，长按强攻击键片刻后松键就会自动使出。蓄力时间的长短和攻击力的大小以及攻击次数成正比，动作也会发生变化。距离远、破防能力优秀是此招的特点，不过由于准备时间太长，所以实用性并不高，这一点在网战中尤其明显。

连续技相关

文中的指令表示方式：弱 = 弱攻击、强 = 强攻击、KW 弱 =KW 弱攻击、KW 强 =KW 强攻击；·表示延迟，比如弱·弱的操作就是弱攻击后稍等片刻再出弱攻击；延迟类招式的判定比一般的通常攻击要强，不过连携间的空隙比较大，对手较容易以回避躲过。

KW 攻击

KW 槽一共有 4 格，使用 KW 弱攻击时需要消耗一格 KW 槽，而 KW 强攻击则需消耗两格。绝大部分角色的 KW 弱攻击都有着范围广、连携性强的特点，常用来群杀杂兵或作为连续技的收尾招式；KW 强攻击的攻击力高但发生慢，单发时除非对手处于晕厥状态，否则难以命中，个别角色的 KW 强攻击可以用在连续技中。

360 攻击



全方位攻击的简称，发生的瞬间全身无敌，该招的攻击力基本可以忽略不计。由于在受创的时候也能发动，所以将其称为“保险”也不足为过，常用在被破防后或被围殴的时候。考虑到这一点，将对手打至破防或者在没有将对手挑空的情况下打连续技的时候，进攻方需要有所防备，一旦成功防住或躲开对手的 360 攻击，可以直接将其挑空打大伤害连续技。

防御 & 破防

只要按稳防御键，那么角色就会自动抵挡来自全方位的攻击，需要注意的是道具和 ATE 的攻击无法防御。如果在一段时间里持续防御对手的攻击，那么就有可能被对手破防，被破防后会立即陷入晕厥状态，需要连续转动摇杆和连打按键才能恢复。与一般游戏不同的是，恢复时所需的连打次数非常多，因此被破防后基本就免不了被对手一顿狂殴了。攻击力越高的招式，破防能力越高，如果弱攻击连携被对手防住，不妨继续用 KW 弱攻击来争取破防。

回避

回避的途中有短暂的无敌时间，能有效避免被对手破防。回避虽然可以连续使用，但假如连续使出三次回避，那么角色就会出现短暂的硬直，此时对任何攻击都无法防备，非常危险，所以连续回避两次后要稍等一下，也可以做点其他事情比如防御来避免三次回避后的硬直。这里提供一个以 KW 状态取消回避硬直的方法供玩家参考：连续回避两次后→按稳防御键 +KW 键→松开 KW 键后立即输入跳跃键使用回避，成功输入后会看到当前角色在第二和第三次的回避之间进入了短暂的 KW 状态，熟练操作后可以形成无限回避，不过需要注意的是，如果 KW 槽不足一格的时候是无法进入 KW 状态的。



铃铃



更多，访问：73139.blog.163.com

投技 & 拆投

对付一直防御的敌人，除了将其打至破防外，还可以直接用弱攻击×N→投技的套路让对手防不胜防。投技有三种，正面、背面以及倒地投。被投的一方在限定的时间里按下投技键就可以实现拆投。另外在施展投技的过程中全身无敌，因此无需担心在过程中被其他敌人打断。

体力的回复



回复体力的方法有以下几种：1. 受到伤害后大约经过 10 秒左右，角色的身上会聚集青色的光，体力开始缓缓恢复；2. 消灭敌人或打碎道具箱时会随机出现回复体力的道具；3. 进入场景中随机出现的回复装置，在回复装置的有效区域内，玩家无法攻击，体力槽和 KW 槽都会急速回复，一定时间后装置会自爆（没有攻击判定）。

RUSH 攻击

RUSH 攻击的动作类似于百裂拳 / 脚，基本上只要黏上对手就必定能将其打至破防并造成极大的伤害。如果不慎被 RUSH 攻击黏上，玩家可以立即爆气，然后以 RUSH 攻击和对手拼招，拼招时画面中会出现 × ○□△ /ABXY 的按键并随机显示一个，玩家需要连打系统显示的按键，期间按键会随机切换，因此除了手快外还需要一定的反应。先将下方的拼招槽打满的人就能将对手轰飞，被轰飞的人除了会受到一定伤害外，还会被强制解除爆气状态。



爆气

攻击命中对手或者受创就可以蓄积画面左下方的爆气槽，蓄满后角色的身上会缠绕着斗气作为提示，爆气槽的显示图标会以角色的属性来表示，比如火属性的杰克，他的图标就是火焰的形状。爆气后有着全身无敌、KW 槽无限、通常攻击命中对手后自动转化为 RUSH 攻击、移动速度上升的特点，体力也会缓缓恢复。爆气状态一般会持续 25 秒左右，剩余时间可以从爆气槽中缓缓减少的部分估量。



道具

消灭敌人后随机出现，打碎道具箱时必定出现，但并不一定是攻防类的道具。道具同时只可以携带两个，与回复体力的道具不同，玩家需要靠近后才能取得进攻或防守类的道具。道具无法随意丢弃，玩家必须将其消耗掉或者死亡的时候，道具才会消失。死亡的时候道具会掉落在死亡的地点，重生后可以前去回收。





载具

游戏中有数种载具供玩家使用，每搭乘任意一种载具的时候，画面中都会提示按键的对应功能。合理利用它们除了能快速杀敌外，还能实现非常规的移动，比如利用直升机可以直接从空中前往一些需要利用跳板才能抵达的地方，而且轰炸机的炸弹也对空中的玩家无效等。



ATE

ATE 的全称是アクション・トリガー・イベント / Action・Trigger・Event，简单来说就是战场中的突发事件，发生时都会有无法跳过的特写来提示玩家。比如列车、卡车撞进战场、轰炸机开始对战场内投掷炸弹、卫星兵器准备对地面照射等等，线下模式中的 ATE 数量较少，如暗杀指定的玩家、航母进行导弹轰炸等 ATE 都是网络模式独有的。绝大部分的 ATE 都会对敌我双方造成无差别的伤害，少量 ATE 则会给玩家提供一些便利，比如投放道具的运输机 ATE。

故事模式指南

故事模式分为杰克视点的“BLACK SIDE”以及里奥视点的“WHITE SIDE”，无论选择哪一条路线进行游戏，完成任意一条路线中 4 大关卡里的主线任务后，系统都会自动切换至另一条路线的初始关卡，将该条路线的主线任务全清后会进入通往结局的“RED SIDE”。下文的攻略中，笔者将以难度相对较高的 BLACK SIDE 作为初始选择的路线。文中的叙述将以 X360 版为准。

大地图

每大关都配有专属的大地图，玩家需要在地图中消灭杂兵来赚取点数，累积到一定的点数后自由任务和主线任务才会陆续开放，每完成一个任务都会取得大量点数。消灭 20 个左右的敌人时就会进入夜晚，系统会刷出中级或上级的敌人来追杀玩家，将他们干掉后就会天亮并出现道具兵。假如呆在大地图上太久而不做任务的话，还会触发对玩家不利的 ATE，如果不小心挂了，画面左上方的杀敌数会重置，角色会原地满血态复活。



Free Mission

与流程没有直接关系的自由任务，不过为了快速赚取点数以开启主线任务，还是很有必要完成每一大关中所有的自由任务的。和主线任务不同的是，流程中的自由任务没有挑战次数的限制，玩家可以反复挑战来挣点数。

更多，访问：73139.blog.163.com

Main Mission

推进流程的关键任务，游戏中的角色会作为BOSS悉数登场，将他们击倒过关后就能解锁对应角色的使用权。每大关中有三个主线任务（另一条路线的STAGE4和RED SIDE都只有两个）。

角色解锁



游戏的初期可以使用6名角色（杰克、里奥、巴隆、玛蒂尔达、尼古拉、莎夏），其余未开放的角色可以通过完成故事模式中的对应关卡来解锁。

路线	STAGE1	STAGE2	STAGE3	STAGE4
WHITE SIDE	杜尔加、加尔达	欧安吉	飞铃、爱铃	道格拉斯、马克斯
BLACK SIDE	巨牛	–	铃铃、零	马克斯

收集要素



每张大地图中都设有4～5个蓝色的正方体箱子，箱子中放有"GALLERY""CONCEPT ART"里的要素。这些箱子大多摆放在大地图的任务光标附近，而且比较显眼，基本不会放在玩家难以发现的地方，每个区域只有一个，因此每移动到一个新的区域时可以贴着墙边绕上一圈，注意个别有高低差的地方也要前去寻找。

此外，在每大关的大地图中累积杀满100人即可取得可以在网络模式中使用的"技能"，具体见表格。

路线	STAGE1	STAGE2	STAGE3	STAGE4
WHITE SIDE	オ－トガ－ド	ヘラクレス	レイジマシンガン	スネ－クボディ
BLACK SIDE	スプリンタ－	スピ－ドヒ－リング	バリアマスタ－	ガンマニア

全任务攻略

BLACK SIDE



杰克

STAGE1 边境の废都市アルタンブラ

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	キルシ－カ－ズ	3000	5分钟过以内消灭50个敌人	1
Main-01	アルタンブラの霸者	100000	击倒巨牛	3
Free-02	チェイサ－の仕事	300000	5分钟以内将护送酒保至指定地点	1
Main-02	タ－ゲット确认	400000	全灭敌人	3
Free-03	铳击战斗	600000	在3分钟以内尽量击倒更多的敌人	1
Main-03	不死鸟の赏金稼ぎ	700000	击倒巴隆	3

Free Mission-01 キルシ－カ－ズ

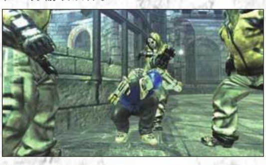
丢火焰瓶的敌人可以从空中进攻，建议在敌人剩下15个左右的时候爆气，然后多用跳跃中的KW弱攻击来快速杀敌，最后的敌人可以用弱弱→KW弱攻击的循环屈死，或者用爆气后的RUSH攻击结束战斗。

Main Mission-01 アルタンブラの霸者

每扣掉巨牛一定的体力，他就会召唤杂兵，如果巨牛和杂兵同场，建议先清理完杂兵后再专心对付巨牛。场景的四周是熔岩地带，将巨牛打下去后它会挣扎片刻，然后跳上来，玩家只要守在他跳上来的地方再将他打下去就能循环直至将其屈死。

Free Mission-02 チェイサ－の仕事

酒保比想象中的脆弱，清理杂兵时要时刻留意小地图，看到杂兵围攻酒保就要赶紧帮它解围。通过油罐区域的时候一定要速战速决，否则敌兵分散后很容易引爆油罐引起大火，蹲着不动的酒保会被大火扣去不少体力。期间在对付大型敌人时要小心一般杂兵在一旁偷袭酒保。



Main Mission-02 タ－ゲット确认

对付蓝色以及皮厚血多的机甲人可以多用投技将它们打倒在地上，然后再补几下KW弱攻击即可，也可以直接爆气将他们击溃。

Free Mission-03 铳击战斗

隐身和护罩道具是取得白金评价的最有力辅助。进入射击模式时准星的移动幅度较大，玩家可以通过左摇杆移动杰克本人来微调准星的位置。后期敌人的火力非常猛，如果因为恋战而导致体力消耗过多，过关时拿不到白金评价就得不偿失了，建议适当利用建筑物或其他掩体来抵挡敌方的子弹，一边瞄准一边控制杰克移动也是不错的回避方法。ATE轰炸机出现后可以利用爆气状态



中的无敌时间来继续射杀敌人赚分，另外要注意观察小地图并优先击落火力密集且分数较多的的直升机。

Main Mission-03 不死鸟の赏金稼ぎ

单挑巴隆，战斗中注意调整视角，避免出现被敌人从侧面或背后偷袭的情况。巴隆的前半管血可以用回避走位、等他攻击落空

更多，访问：73139.blog.163.com

后再上前攻击的方式消耗掉，尽量不要用弱攻击 ×4 的连携，因为最后一段攻击的收招硬直较大，容易露出空隙影响后续的进攻。如果将其击晕，那么就用 KW 强攻击来招呼他。巴隆体力不多时会有 ATE，此时最好爆气直接结束战斗，否则有可能无法在倒计时结束前将其 K.O。



STAGE2 破弃された军港 ポート・ヴァレンダ

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	疾风のように	3000	限定时间内绕场 5 周	1
Main-01	ガ－ゴイル小队	100000	全灭敌人	3
Free-02	ジェノサイド・パラサイト	300000	3 分钟内干掉 50 只寄生虫	1
Main-02	ヴァレンダの恶魔	400000	消灭巨型章鱼	3
Free-03	ミュ－タント制压	600000	与队友协力在 5 分钟内消灭 6 只怪物	3
Main-03	若き狮子	700000	击倒里奥	3

Free Mission-01 疾风のように

基本上只要根据路标的提示前进，再顺便回收赛道中的加时间道具，就能顺利地在限定的时间里跑完赛道 5 圈，途中如果遇到体型较大的敌人，可以加速将它们撞飞。

Main Mission-01 ガーゴイル小队

第一波敌人一定要用机枪炮台全数击落，第二波敌人则可以尽力为之。降落后的敌人非常耐打，玩家可以利用场景内的火箭筒以两发弹药解决一个敌人，剩余的就要靠爆气或扎实的攻防来逐一击破。

Free Mission-02 ジェノサイド・パラサイト

基本上任何攻击对寄生虫都是一击必杀，考虑到地面弱攻击的收招硬直较大，建议玩家全程利用空隙较小的跳跃弱攻击连打来清理寄生虫，如此一来既不容易受到它们的攻击，又能高效地



积攒杀敌数。ATE 后会有章鱼的触手以砸击和横扫的方式来骚扰杰克，玩家一定要保持面向章鱼的本体，这样才可以目测它使出哪一种攻击方式，砸击可以用左右回避来躲过，横扫则可以直接跳起躲过，担心滞空时间不够长的话可以用对空攻击来增加跳跃的高度。满足杀敌数后要迅速移动到画面提示的传送口处，爆气将触手打掉，出口附近的大型敌人可以无视。

Main Mission-02 ヴァレンダの恶魔

与巨型变异章鱼的 BOSS 战，想追求无伤的话前期的输出可以全部交给巴隆和玛蒂尔达，自己面向着 BOSS 然后一直防御再适时回避章鱼喷出来的水柱或触手攻击即可。章鱼攀附上甲板时要锁定它的弱点，然后快速移动到弱点前进行输出。BOSS 战进入单人的部分后，章鱼会以巨大的吸盘攻击玩家，算准提前量左右回避躲开后先观察 BOSS 是否将吸盘收回，收回就等下一次机会，没有收回的话就可以用弱 ×3→KW 弱 ×4 的连续技夺取章鱼的体力；章鱼从远处投掷过来的导弹可以用 B 键接下来再丢回去招呼 BOSS，电击甲板的话可以跳起避开，战斗中要随时观察小地图来及时将视角调整到章鱼所在的方向。将 BOSS 打至空血后，再攻击一次弱点就可以看到它被锯成两半了。

Free Mission-03 ミュ－タント制压

想得到白金评价的话要以最快的速度消灭 6 个大型怪。杰克受到数次攻击或经过一段时间后巴隆和玛蒂尔达会加入协助玩家杀敌，建议玩家在可以爆气的状态下并携带两个道具来提高杀敌的效率。战斗分为三波，第一波只有一个敌人，回避掉它的冲撞、飞扑或近身的体术后就可以用弱 ×3→KW 弱 ×4 的套路输出，不慎被飞扑抓到时要迅速连打按键挣脱。第二波有两个敌人同时出现，在队友的掩护下可以用道具快速杀掉其中一个，然后再解决落单的敌人。最后一波会同时刷出三个敌人，利用爆气后的强大攻击力可以瞬间干掉两个敌人，剩下的一个敌人也不足为惧了。



Main Mission-03 若き狮子

单挑里奥，还是老规矩先耗掉他半管血后再爆气收场，有道具如来复枪的话可以快速甚至无伤地结束战斗。用通常攻击进攻时要防备他用 360 反击，弱攻击 1-3 次·弱的攻击方式会有不错的效果。

STAGE3 ネオン辉く夜の都 红龙街

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	集会强袭	3000	5 分钟内打倒 50 个敌人	1
Main-01	暗夜に笑く花	100000	击败铃铃	3
Free-02	红龙街の清扫	300000	5 分钟内将 10 个圆球移动到指定的位置	1
Main-02	御命顶戴	400000	击败零	3
Free-03	レスキュ－・マスタ－ズ	600000	在 3 分钟内保护酒保们	3
Main-03	手负いの兽	700000	打倒马克斯	3

Free Mission-01 集会强袭

如果以通常的方法进攻，那么时间有可能不够用，就算勉强完成任务，也难以取得白金评价。最高效的打法是将任意一个敌人打至自爆倒计时的状态，然后迅速上前按 B 键将其抓起，接着再将它投掷到其他敌人的身上，利用大范围的爆炸一举消灭大量敌人，被暴风波及的敌人也会立即进入自爆倒计时状态，此时可以再次利用它们重复上述的步骤进入良性的杀敌循环。飞在空中的敌人较难以前面的方法来速杀，建议用对空攻击→连打弱攻击的连续技将它们逐个击破。最后的机器人分身可以用炸弹、拘束器等道具或爆气后一口气将它们消灭。

Main Mission-01 暗夜に笑く花

单挑铃铃，战斗开始后立即拉近距离，否则容易被铃铃的大范围攻击从中距离突袭，贴身后弱 ×3→KW 弱 ×4 的连续技依然好用。将铃铃的体力削减到一定程度后她会令场景变暗，该段时间内玩家的锁定范围会变小。不过铃铃并没有什么强力的招式，她只会瞬间移动，然后朝杰克丢扇子，玩家只需观察小地图，确认她的位置后立即调整视角，然后就能轻松回避判定较弱的扇子攻击，接着就能上前摧残几乎不会还手的铃铃，最后在她体力不多时爆个气就能结束战斗。

Free Mission-02 红龙街の清扫

玩家的目的是将圆球移动到小地图中以绿色标示的篮框里。任务分为三个阶段，第一阶段只有一个圆球，第二阶段有三个，而第三阶段则有六个，运球时场景内的所有杂兵基本都可以放置不管。通常攻击无法有效地移动圆球，KW 攻击又难以控制圆球的移动轨迹，这里建议玩家主要用对空攻击来长距离地移动圆球，大部分圆球都和篮框呈点对点的直线状态，因此只要调整好位置，一击对空攻击便足以达到“一杆入洞”的效果。

更多，访问：73139.blog.163.com

Main Mission-02 御命顶戴

战斗开始前可以从杰克、巴隆、玛蒂尔达三人中选择一名作为操控角色，其余两人会协助玩家战斗。除了初始会有忍者杂兵来干扰玩家外，每当零的体力被打掉 1/3 左右时都会重新召唤杂兵，建议玩家先清理完杂兵，然后再专心对付零。靠近零时要小心他在中距离先置使用 KW 强攻击等玩家自己撞上去。

Free Mission-03 レスキュー・マスターズ

本任务想取得白金评价有一定的难度，玩家的目的是在保证 10 名 NPC 不被敌人干掉的前提下尽量多杀敌，有攻击类道具辅助的话会稍微降低难度。

第一波黄色的杂兵不在话下；第二波会将人冻结的杂兵建议用跳跃中的 KW 弱攻击来对付，这样做的好处是避免从地面靠近他们时被冻住；第三波汽车敌人，推荐打法是用弱攻击积攒 KW 槽，槽满后用 KW 四连弱攻击输出，敌人的机枪扫射一定要防御，如此一来可以积攒不少 KW 槽，其余的攻击方式都有明显的前兆，不过由于时间紧迫，所以不用太刻意去回避，大不了就耗点血来争取时间输出；第四波敌人是两只大型怪，将攻击道具全部招呼到他们身上以追求速杀，过程中尽量诱导他们到空旷的地方，否则他们的旋转攻击容易误杀我方的 NPC；最后一波敌人是三只大型怪，敌人出来后建议立即爆气，然后利用爆气状态下 KW 槽无限的特点，用 KW 弱攻击连续进行范围攻击，操作得当的话可以赶在时间结束前将他们全灭以取得分数奖励。

Main Mission-03 手负いの兽



群殴马克斯，尽管他的攻击力和防守能力都非常优秀，而且还会瞬移，但以一敌三还是非常吃力。玩家若想无伤将其 K.O 的话完全可以躲在远处围观巴隆和玛蒂尔达围殴马克斯，待其贫血后再爆个气补上致命一击。

STAGE4 风化した街 バリシュール

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	犯罪者の巣窟	3000	10 分以内消灭 100 个敌人	1
Main-01	黑炎と白冰	100000	打倒莎夏	3
Free-02	アタック・オブ・ザ・ドローンズ	300000	与队友协力在 3 分钟内尽量击倒更多的敌人	3
Main-02	杀戮の宴	400000	击倒巨型机器人和零	3
Free-03	更なる进化	600000	5 分钟以内消灭 5 只怪物	3
Main-03	追迹の果てに	700000	击败马克斯	3

Free Mission-01 犯罪者の巣窟

如果是以爆气槽蓄满的状态下开始任务，那么对付前面几波敌人时可以先爆气，然后在 KW 槽无限的情况下以跳跃 KW 弱攻击连舞来快速杀敌。面对会喷毒气的杂兵，也可以从空中突袭；巨型植物的体力值很低，不过注意不要在它的附近逗留太久，否则会被它吞进嘴里（可连打按键挣脱），再者还有可能受到毒雾攻击。摧毁两台汽车以及之后的杂兵，爆气槽会再度蓄满，此时最后一名 BOSS 级别的机器人正好出场。对付它时千万不能呆在角落附近，也不要将它困在角度狂殴，因为它在体力剩下一半左右时有很大几率会使用附带追尾性能的火焰旋风，此招威力巨大，如果在角落被命中的话很有可能会受到持续的伤害，满血被秒也不是什么稀奇的事。推荐打法是先用通常攻击配合 KW 攻击打掉它半条血，然后再爆气收拾残局。

Main Mission-01 黑炎と白冰

围殴莎夏，玩家可以从巴隆和玛蒂尔达两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。此战也没什么难度，等队友和莎夏打得死去活来的时候上前偷袭即可将冰雪美人打至半死。之后会有沙暴龙卷的 ATE，此时玩家只要迅速地结束战斗，那么基本不会受到沙暴龙卷的影响。注意在爆气状态下和莎夏拼招的时候，她的按键速度会比以往的敌人快，所以最好将她的体力削减到 1/3 时再爆气，否则爆气的持续时间可能不足以撑到战斗结束。

Free Mission-02 アタック・オブ・ザ・ドローンズ



敌人聚集到一起，然后一边防御一边靠近，接着再以范围广的 KW 弱攻击进攻。出现蓝色带有护盾的敌人时建议爆气将他们迅速干掉，然后配备来复枪、火箭筒等其他攻击武器或护罩进行任务都可以取得先机。杰克受到数次攻击或经过一段时间后铃铃会加入协助玩家的战斗。对付初期的敌人，如果没有武器从远处攻击或护罩抵挡子弹，可以尝试通过走位将再顺势击落一些空中的杂兵，此时会有 ATE 给玩家送来数件道具。利用这些道具消灭一定数量的杂兵后，记得要将直升机击落，最后再利用直升机的机枪解决掉 STAGE2 中出现过的ガ－ゴイル小队。

Main Mission-02 杀戮の宴

战斗分为两场，第一场战斗要在杰克、铃铃和巨牛三人中选择一名作为操控角色，其余两人会协助玩家战斗，不熟悉巨牛和铃铃的战斗方式的玩家建议还是选择杰克出战。BOSS 巨型机器人每隔一段时间就会用特殊的装置将玩家传送到自己的跟前，然后用范围极广的体术攻击，不过体术的攻速不快密度也不高而且有较为明显的预备动作，因此我们有足够的时间绕到它的身后反击。

BOSS 的体力被打掉 1/3 后战场中会出现**ガ－ゴイル**小队来骚扰玩家，若要击落它们，就要随时留意 BOSS 的动向，以免被它的大伤害光束袭击，它使用光束时可以退到场景的边缘来回避。BOSS 初始会张开护罩，击碎护罩后才能对本体造成伤害，注意将其打至瘫痪后不要恋战，否则极容易被它恢复过来后的旋转光束连续命中。推荐的打法是等**ガ－ゴイル**小队出现后爆气，然后在无敌状态下不断用 KW 强攻击来快速削减 BOSS 的体力，将它的体力扣光后就可以用投技将其摧毁了。

第二场战斗是与零的单挑，进攻时只要注意他的 360 反击以及 KW 强攻击就基本不会对玩家造成威胁，将他打成晕厥后可以用背投将其撂倒在地，然后重复用倒地投技攻击，顺利的话可以直接屈死他。



更多，请访问：73139.blog.163.com

Free Mission-03 更なる进化

想取得白金评价的话建议带上护罩道具进行任务，有来复枪或其它威力高的道具就更好了。任务开始后马上张开护罩，然后一边顶着怪物的攻击一边以为最高效的方式输出，护罩被打破后就要注意回避，尽量在怪物的背后攻击，蓄满 KW 槽就用 KW 四连弱攻击进攻。

干掉第一只怪物后会有极高的几率取得来复枪，此时要迅速赶去第二只怪物所在的地方，但不要跳到地势较低的下方，等它自己搭乘升降甲板上来，接着以两发来复枪的子弹爆头干掉它；紧接着立即转身再用两发子弹解决掉第三只怪物，然后再回过头来将最后一发子弹打到第四只怪物的头上，立即爆气将体力不多的怪物干掉，运气好会取得火箭筒，如此一来对付第五只怪物就易如反掌了。如果没有取得火箭筒，也可以依靠剩余的爆气时间打掉最后一只怪物的部分体力，然后再以对付第一只怪物的方法来结束战斗。

过程中如果遇到以下提到的情况，就退任务重来吧，爆气槽和道具都会恢复至接任务前的状态。

1. 对付第一只怪物的耗时过长；2. 第二只怪物卡在地势低的地方徘徊；3. 来复枪没能以四发子弹解决掉第二、三只怪物。

Main Mission-03 追迹の果てに

单挑马克斯，防守反击或回避反击都是不错的战术。玩家可与其保持在中距离，引诱他出空招，然后在马克斯硬直的时候上前进攻，弱弱弱・弱强的套路无论是破防还是输出都有不错的效果，KW 槽蓄满后就用弱 ×3 → KW 弱 ×4 的方式输出，马克斯晕厥后就用 KW 强攻击下血，当他体力不多时就用爆气来了结掉他吧。如果是从 WHITE SIDE 打过来的话，本任务会被省略。



WHITE SIDE

STAGE1 边境の废都市 アルタンブラ



里奥

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	暴动镇压	3000	5 分钟内打倒 50 个敌人	1
Main-01	执念の猛虎	100000	击败杜尔加	3
Free-02	赏金首	300000	5 分钟以内解决掉目标	3
Main-02	街に巣食うモノ	400000	消灭下水道中的怪物	3
Free-03	最狂の兽	600000	5 分钟以内干掉怪物	3
Main-03	虎に翼 狮子に鰭	700000	击败杜尔加和加尔达	3

Free Mission-01 暴动镇压

里奥的身手比杰克敏捷，跳跃中的 KW 弱攻击用来对付一些体力较高的杂兵时非常好用，KW 强攻击的威力巨大，但由于准备时间长，所以一般用来对付晕厥中的 BOSS；冲刺攻击的威力虽然不如杰克，但胜在距离远、速度快且收招硬直极小，弱弱弱→冲刺攻击的连携是战斗中常用的套路。本任务和 BLACK SIDE 的第一个自由任务基本同出一辙，玩家可借此熟悉一下里奥的各种动作。



Main Mission-01 执念の猛虎

单挑杜尔加，从远处靠近他时建议一边防御一边移动，以免被他的远程攻击突袭，杜尔加比较喜欢用 360 来反击，因此进攻时也要对此招有所防备，如果自己使出了空隙较大的连携，就要小心遭到反击了。弱攻击 ×4 → KW 弱攻击 ×4 的连续技用来对付杜尔加绰绰有余，打掉他一半左右的体力后会出现轰炸机的 ATE，玩家可以直接爆气用里奥的百裂脚来收拾残局。

Main Mission-02 街に巣食うモノ



战斗开始前要从里奥和尼古拉两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。如果是从 BLACK SIDE 一直打过来的玩家，应该可以轻松取得本任务的白金评价。下水道中单只出现的大型敌人可以用里奥的弱弱(弱)→ KW 弱的攻击套路无限循环将其屈死，最后两只怪物同场出现时就用爆气来将它们虐杀吧。

Free Mission-02 赏金首

想取得白金评价非常简单，任务开始后锁定目标冲刺，然后用冲刺攻击令其停下来，接着用弱弱弱→冲刺攻击稍微削减他一点体力，之后就可以爆气用百裂脚将其击倒了。

Free Mission-03 最狂の兽

单挑强化版的大型怪，里奥的通常攻击和 KW 攻击打在它的身上不痛不痒，因此最有效的战法是利用 ATE 后出现的强力道具来对怪物进行速杀，如果拿到拘束器的话建议直接将两个一次性丢到它的身上，然后再去捡下一个道具，只要运气不是太差，基本都能刷出火箭筒等强力武器，再配合爆气后的无敌状态，秒它没商量。

更多，访问：73139.blog.163.com

Main Mission-03 虎に翼 狮子に鳍

本战分为两部分。第一部分中杜尔加会站在飞行形态的加尔达身上，从远处的空中朝玩家开火，机枪扫射可以防御，丢过来的导弹则可以看准时机按 B 键挡下来，然后再丢回去。一段时间后敌人会飞到里奥所在的高台上，此时要小心他们的冲撞攻击，一有机会就用对空攻击截击敌人。打掉敌人少许体力后战斗进入第二部分。



第二部分一开始要从里奥和莎夏两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。接下来是 2 对 2 的乱斗，建议玩家尽量和队友保持 1 对 1 的局势，如果队友过来搅局，那么就主动去对付落单的敌人。敌人倒地时可以连用投技蹭血，干掉其中一人后，剩下的一个肉脚便不足为惧。

STAGE2 破弃された军港 ポート・ヴァレンダ

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	ヴァレンダ扫讨战	3000	3 分钟内尽量击倒更多的敌人	1
Main-01	ヴァレンダの商人	100000	击败欧安吉	3
Free-02	公务妨害	300000	5 分钟内消灭 100 个敌人	3
Main-02	深远に潜む影	400000	消灭巨型章鱼	3
Free-03	ストライク・ワン	600000	与队友协力在 3 分钟内尽量击倒更多的敌人	3
Main-03	熟练の鳄	700000	击败杰克	3

Free Mission-01 ヴァレンダ扫讨战

没什么难度的任务，通过小地图就能找到敌人所在的地方，用机枪瞄准敌人射击时还可以按 X 或 Y 键来发射威力巨大的导弹，控制直升飞机移动的时候善用右摇杆来调整自身的高度。

Main Mission-01 ヴァレンダの商人

欧安吉初始会带着一帮手下来袭击里奥，玩家可以无视杂兵专心对付欧安吉，扣掉他一点体力后他会逃走，此时玩家要迅速将场景里的杂兵全灭，否则会被困在当前的场景里直到被火烧死。离开初始的场景前往高处的途中记得打烂路边的箱子来取得回复体力的道具。欧安吉的进攻模式和其他角色没什么两样，注意走位躲过他的攻击后就可以还击了。

Free Mission-02 公务妨害



范围广的 KW 弱攻击来实现群杀，弱弱（弱）→ KW 弱则是对付大型敌人的利器。ATE 后场景内会出现巨型的电锯，杀敌时注意回避，如果不慎被逼近角落，用连续回避也是有可能躲过一劫

完成任务时的剩余时间是能否取得白金评价的关键，对付大片的杂兵时可以通过走位，将他们全部引到一块，然后再用的。杀到 60 人左右时就可以爆气来提高杀敌效率了，后面出来的大型敌人可以无视，专心杀杂兵累积杀敌数。

Main Mission-02 深远に潜む影

类似 BLACK SIDE 的巨型章鱼 BOSS 战，多人部分时 BOSS 还是会喷水柱或用触手砸击、横扫，左右回避能轻松躲开，平时可以用跳跃中 KW 弱攻击来打断章鱼的三条触手，每打断一条触手的时候章鱼都会攀附在平台上并露出弱点，此时就应该锁定弱点然后冲刺到它的面前再发起猛攻，BOSS 恢复过来时将玩家震飞的攻击是没有杀伤力的，所以攻击弱点时可以毫无顾忌地全力输出。单人部分的攻略请参考 BLACK SIDE STAGE2 中的 Main Mission-02。

Free Mission-03 ストライク・ワン

敌人全部是大型怪，受到一定伤害或一段时间后尼古拉和莎夏会前来协助玩家战斗。对付单只的敌人时用老方法弱弱（弱）→ KW 弱，遇到 2 个以上同时出现的敌人时可以盯准落单的敌人进攻，3 个以上的敌人同场则可以考虑爆气然后连发 KW 弱攻击，如果有道具辅助战斗的话那就更加得心应手了。

Main Mission-03 熟练の鳄



单挑杰克，身手敏捷的里奥在速度上有极大的优势，基本上只要被我方取得先手，那么杰克就没有翻身的机会。如果被杰克压制住，可以用 360 将其打飞然后再重新组织攻势。

STAGE3 ネオン辉く夜の都 红龙街

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	取缔强化	3000	3 分钟内尽量击倒更多的敌人	1
Main-01	龙の一族	100000	击败飞铃和爱铃	3
Free-02	トランスポ－タ－	300000	5 分钟内将 5 个箱子运往指定地点	1
Main-02	ジャンク屋のペット	400000	打倒巨型怪物和欧安吉	3
Free-03	强制处分	600000	3 分钟内尽量击倒更多的敌人	3
Main-03	哀しき再会	700000	打倒马克斯	3

Free Mission-01 取缔强化

尽量以无伤或少受伤害来完成任务，否则较难取得白金评价。杂兵全都是一波波地出现，走位将他们引到一起再用大范围的 KW 弱攻击是最常用的战法，途中会有驾驶着喷火器的敌人出现，抢占它的喷火器后能用火焰喷射提高杀敌效率，适时爆气利用无敌时间和无限 KW 槽的特点能进一步地在有限的时间内累积更多的杀敌数。

Main Mission-01 龙の一族

战斗开始前要从里奥和莎夏两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。爱铃和铃铃的移动速度较快，攻击意识也比较强，因此最好等她们的攻击落空后再上前进攻。另外要注意场景边缘的霓虹灯，撞上去会陷入短暂的触电状态，此时如果受到敌人的 KW 强攻击就划不来了。

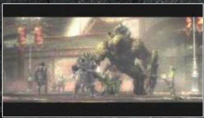
Free Mission-02 トランスポ－タ－

本任务的白金评价有一定的难度，除了要追求最速和无伤外，途中还要适当地消灭一些敌人，否则分数不足以取得白金。取得第二个箱子后，前面的广场会出现很多巨型植物，路过的时候需要按 X 或 Y 对将植物打掉，否则被它们吞进嘴里会浪费大量的时间；取得第三个箱子往下一个目的地移动的途中有大量杂兵，可以适当杀掉一些赚取分数；取得第四个箱子后直奔目标；最后一个箱子出现后立即爆气，用 KW 弱攻击连舞将眼前的一个大型怪秒杀，然后再捡起箱子直奔目的地，另一只大型怪无视就好。最后的路段会出现持刀的杂兵，挡路的话就干掉它们，随后贴着左边的墙壁绕过拿冷冻枪的杂兵就能安全地抵达最后一个目的地。

更多，请访问：73139.blog.163.com

Main Mission-02 ジャンク屋のペット

战斗开始前要从里奥和尼古拉两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。BOSS 有两个，巨型怪物和欧安吉，战斗开始后放置欧安吉不管，专心对付怪物。虽然怪物的体型巨大，但攻击范围和判定却并没有想象中的强，再加上它的行动稍有点缓慢，因此玩家可以绕到它的背后或侧面，然后以攻击密度较高的跳跃中弱攻击连打来快速积攒 KW 槽，槽满后就用 KW 强攻击进攻，怪物的防御力和体力值也意外地不高，几轮下来即可将其消灭，之后便会以 2 对 1 的局面欺负欧安吉。



Free Mission-03 强制处分

考验玩家射击能力的任务，玩家需要全灭非植物类的敌人，通往最终区域的升降机才会开启。来到最终区域会有大型怪物出现的特写，特写结束后迅速干掉身旁碍事的植物，然后再移动到有利的位置，接着再向着源源不绝的大型怪物开火赚取分数。

Main Mission-03 哀しき再会

情况基本和 BLACK SIDE STAGE3 中的 Main Mission-03 相同，战斗开始后不久莎夏和尼古拉会加入战斗，3 对 1 足以将马克斯轰杀。

STAGE4 风化した街バリシュール

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	赏金首の行方	3000	5 分钟以内消灭 3 个目标	3
Main-01	それぞれの正义	100000	击倒尼古拉	3
Free-02	师の教え	300000	与队友协力在 10 分钟内消灭 10 只怪物	3
Main-02	砂漠の翁	400000	击败道格拉斯和怪物群	3
Free-03	バ－サクライダ－	600000	操作怪物在 10 分钟内消灭敌人	1
Main-03	正义の果てに	700000	击败马克斯	3

Free Mission-01 赏金首の行方

白金评价与剩余体力无关，过关时间和重生数才是评级的标准，如果持有武器进行任务的话可以事半功倍，最不济也要在爆气槽蓄满的状态下才开始任务。任务开始后先爆气以 RUSH 攻击和突进性能优秀的冲刺攻击迅速解决一个目标，此时场景内开始出现杂兵和巨型植物，无视他们继续攻击下一个目标，片刻后搬运道具的杂兵会出现，不要错过。目标经常逃走，将其锁定后加速冲刺再用冲击攻击即可追上他们，另外在攻击目标的时候要以回避反击为主，因为他们经常会使用附带刚体效果的招式且威力巨大。

Main Mission-01 それぞれの正义

单挑尼古拉，他的动作较为缓慢，利用里奥速度上的优势可以轻松靠近并将其压制，连打带投的战法能有效地削减尼古拉的体力，如果想迅速结束战斗，那就爆气吧。

Free Mission-02 师の教え

以爆气槽蓄满的状态进入任务，战斗开始后立即爆气，基本上两次 RUSH 攻击就能解决一个大型怪，爆气状态结束应该正好将第一波敌人全灭；第二波敌人出来后以弱弱（弱）→ KW 弱的方法削减敌人的体力，马克斯出来后战斗会轻松一些，三只大型怪尽量全部以终结技来了结，否则过关后的分数可能不足以取得白金评价。第三波敌人出来时里奥应该可以再次爆气了，用 RUSH 攻击将两只大型怪击破吧。最后一只巨型怪受到 KW 弱攻击时基本不会踉跄，因此一般的战法对它无效，此外它的攻击力巨大，正面进攻的话很容易被它的砸地攻击重创，建议玩家绕到背后或侧面以弱攻击蓄 KW 槽，蓄满两格就用 KW 强攻击下血。

Main Mission-02 砂漠の翁

单挑道格拉斯，他的攻击意识不强，基本上用对付尼古拉的战术就可以轻松获胜，不过切忌不要爆气，因为接下来还有几波恶战。将道格拉斯打至空血后他将成为同伴，协助玩家一同对付三波大型怪，每一波敌人都是三只同时出现，第一波可以爆气解决，第二波就要在道格拉斯的辅助下以弱弱（弱）→ KW 弱的连携稳中求胜，一般来说消灭掉第二波敌人后会取得火箭筒并且爆气槽再次蓄满，那么最后一波敌人就没有威胁了。

Free Mission-03 バ－サクライダ－

本任务的白金评价条件较为苛刻，如果以常规打法的话，除了要快速完成任务外还必须追求无伤。这里提供一种邪道刷高评价的方法：路上的人形杂兵全部可以不管，或者路过的时候顺便踩死，汽车敌人用跳跃攻击秒杀，尽量将时间节省到三只大型怪同时出现的地方。三只大型怪出现后，通过走位将它们聚到一块，然后不断按 Y 键喷毒雾来攻击它们，虽然毒雾的攻击力极低，不过我们的目的是利用它来赚取连击数，打至 400 以上的连击数时，分数应该也超过 10 万了，此时就可以以常规打法完成任务，剩余时间和体力都已经不重要了。

Main Mission-03 正义の果てに

单挑马克斯，如果是从 BLACK SIDE 打过来的话，本任务会被省略。本任务基本和 BLACK SIDE STAGE4 中的 Main Mission-03 相同，里奥的动作比杰克快，攻击密度也在杰克之上，小心马克斯的中距离突进技即可。

RED SIDE

任务编号	任务名称	任务目标	挑战次数
Main-01	宿命の战い	击败杰克／里奥	3
Main-02	最终决战	击败尼古拉	3

Main Mission-01 宿命の战い

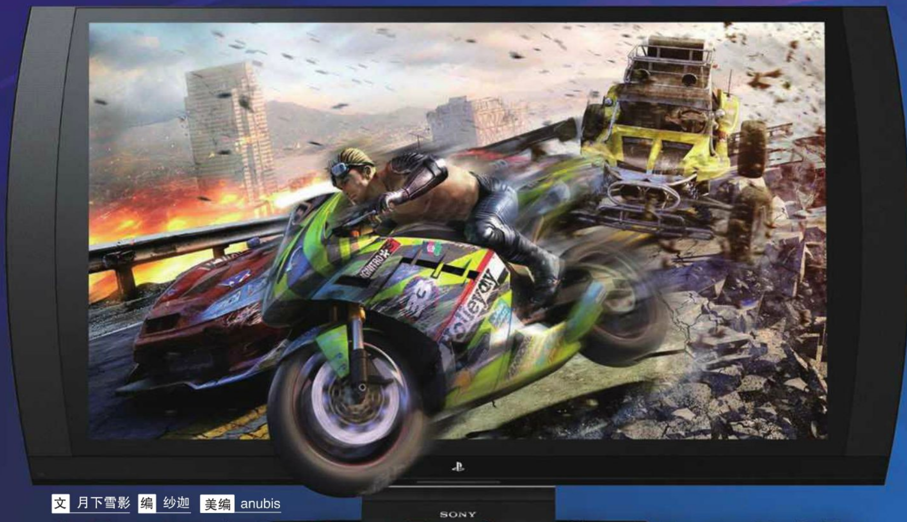
单挑杰克或里奥，本场战斗中对手的攻防意识都比较强，因此建议以稳打稳扎的走位和回避反击战术来攻关，对手用 KW 攻击时尽量选择回避来代替防御，否则容易被对手破防再接 KW 强攻击，最后在对手体力剩下 1/3 左右的时候爆个气就能迅速结束战斗。

Main Mission-02 最终决战

战斗开始后优先清理掉场景内的所有杂兵，然后用对空攻击将尼古拉打下来，接着再上前一顿痛殴，尼古拉的绝大部分攻击都可以用防御来无伤挡下。战斗中要留意场上的形势，看到队友倒下应迅速上前将其救起。打掉 BOSS 部分体力后进入后半部分，玩家先要打碎尼古拉的防护罩，然后才能对其本体造成伤害。注意打碎他的防护罩后，如果一段时间里不能对其造成伤害，防护罩会复原。本战的总体难度也不高，BOSS 对投技基本没有免疫力，爆气依旧是杀手锏。



更多，访问：73139.blog.163.com



文 月下雪影 编 纱迦 美编 anubis

绘声绘色步入立体时代

PS3 3D显示器导购入门

不知道各位玩家是否还记得，去年的E3展上索尼曾在媒体发布会上公布了一款超值的3D游戏显示器CECH-ZED1，这款游戏显示器索尼的官方定价是44980日元（折合人民币3599元），已经在去年的11月2日正式上市。不过限于当时玩家对3D游戏的陌生，或是不太了解PS3所具备的3D游戏功能，这款显示器最终没能在国内取得良好的反响，大部分玩家都对其一无所知。不过随着任天堂3DS的发售和今年《泰坦尼克号》3D重制版的上映，又有越来越多的玩家开始对3D游戏产生了兴趣，并希望能借手中的PS3来试一次不同凡响的高清3D游戏体验，但有“马”必须还要有“鞍”，只有PS3没有3D显示器还是不行的。碰巧最近有很多玩家来信反映希望小编们推荐几款3D显示器作为显示器的选购参考，所以借着暑期特刊的机会，我们就不妨以3D显示器为重点，让玩家重新来了解一下3D显示器的点点滴滴。

对于3D显示器的概念，想必玩家都不会陌生，所以这里也就不再过多的介绍了，我们直接切入主题，说一下现今市场上的主流3D显示器的主要分类。从宏观上看，3D显示器现在分为两大类：快门式3D显示器和不闪式3D显示器。其中快门式3D显示器里又分有三小类：使用NVIDIA 3D显示技术的3D显示器、使用AMD 3D显示技术的3D显示器和内置3D模块的3D显示器。这里面使用NVIDIA 3D显示技术的3D显示器和使用AMD 3D显示技术的3D显示器都需要依托于相应的显卡和软件，而3D显示器在作为PS3输出视频设备时既不存在显卡更不会有软件，所以这两种显示器和PS3没有任何关系，因此不在我们的选择范围之内，这点一定要知道。这样一来的话，实际PS3玩家的选购重点只有两种，即内置3D模块的快门式3D显示器和不闪式3D显示器。下面我们就分别对两种显示器做一个笼统的介绍。



（内置3D模块）

在快门式3D显示器当中，内置有3D模块，无需特殊显卡即可支持3D效果的显示器算是少数类的产品，其中我们开始提到的索尼自家出品的CECH-ZED1就是这种显示器。快门式3D显示器主要是通过提高画面的刷新率来实现3D效果，通常要达到120Hz以上才可以。这时候当3D信号输入到显示设备后，120Hz的图像可以左右两帧交替切换，然后显示器上的红外发射器会将这些帧信号传输出去，负责接收的3D眼镜会根据传输的帧频率实现刷新同步，以达到左右眼看到相对应的不同图像。这时候我们就会因为两眼看到的不同图像而在大脑中产生3D效果，以形成立体画面。



▲第一代快门式3D显示器画面偏暗，选购时需要注意。


▲快门式3D眼镜原理。

相信大家从原理中就可以看出这种快门式3D显示器设计复

更多，访问：73139.blog.163.com

杂，因此造价不菲。但因为3D眼镜上的快门需要不停地开合关闭，短暂的黑暗会影响透光度，所以快门式3D显示器也有亮度不高的问题。不过在索尼的CECH-ZED1上，索尼采用了独立的面板光源，这样在眼镜快门关闭的时候，面板光源会自动开启来弥补损失的亮度，

此外，索尼CECH-ZED1的3D眼镜快门时间也与以往的有所不同，打开快门的时间要远远高于关闭快门的时间，这样拥有更高比例快门打开时间的3D眼镜也可以降低损失的亮度。当然这并不是索尼独家的技术，一般在2011年末出品的快门式3D眼镜都改善成这样了，玩家在挑选的时候主要注意一下两度是否过低就可以了。

优点

1. 显示器内置3D模块，兼容性优秀，可将大部分2D画面输出成3D
2. 对电脑而言，无需特别的显卡和频繁的软件调试
3. 支持2D和3D间的无缝切换，2D画面下色彩正常，效果优秀
4. 可视角度较大，170° 范围内都可以正常看到3D画面

缺点

1. 3D眼镜成本较高，重量较重
2. 3D画面亮度较正常画面低，老式快门式3D显示器透光率不过50%
3. 受其他光源频率的干扰时，有时会出现频闪现象
4. 因为内置3D模块，所以价格较贵

相关产品推荐

索尼 CECH-ZED1


▲索尼CECH-ZED1拥有很多独家技术，屏幕的显示效果也堪称一流。

索尼自家的CECH-ZED1必然是快门式3D显示器的推荐重点，CH-ZED1是第一款采用四倍速帧间补偿的快门式3D显示器，通俗的说，就是其他显示器显示两帧的时候，CH-ZED1可以显示四帧，画面刷新率达到了240Hz，因此CH-ZED1本身具有独家的SimulView双人同屏功能，即两个人带上3D眼镜面对同一个屏幕可以看到各自不同的画面，实现一个屏幕双人打机且不用分屏（像《真・三国无双》双人同屏作战即上下分屏）。不过在此情况下，两个人看到的并非是3D画面，而且SimulView功能也需要游戏的支持，去年仅有索尼自家的《GT赛车5》、《抵抗3》以及PSN的上的《超级星尘HD》支持了此功能。相信未来随着对应3D立体显示游戏的增多，还会有更多对应SimulView的游戏出现。在软件方面，索尼的CECH-ZED1拥有PSP Zoom功能，可以将PSP输出到显示器上的游戏画面进行全屏显示，并且显示器自身还可以对画面进行过滤，以减少直接拉伸所产生的马赛克，算是相当贴心。另外，索尼CECH-ZED1本身附带的3D眼镜还支持快速充电功能，充电3分钟即可使用3小时，这点要超出其他同类产品许多。

产品主要参数

屏幕比例	16：9
屏幕尺寸	23.5英寸
最大分辨率	1920×1080
面板类型	VA面板
可视角度	176/170°
静态对比度	5000：1
灰阶响应时间	4ms
参考售价	3300元

三星 S27A950D


▲三星S27A950D使用的是不对称设计，镜面屏幕效果出色且不沾染指纹。

三星的S27A950D是去年三星显示器中的旗舰级3D显示器，同批次的还有S23A950D、S23A700D等等。介绍的这款最高端的S27A950D使用的是27英寸的显示面板，比索尼CECH-ZED1的拥有更大的可视面积，而显示器本身的屏幕材质为三星独家的Ultra Clear Panel镜面屏，这种材质能够在提升屏幕的亮度、增加画面剔透感的同时，解决镜面屏幕容易沾染指纹的历史遗留问题，是非常出色的面板工艺。S27A950D在去年的一段时间内，是市面上惟一一款可以直接连接PS3主机播放3D电影、玩3D游戏的显示器产品。而其本身使用的快门式3D眼镜也属于第二代产品，亮度和闪烁问题几乎不存在，切入3D画面也只需要按下屏幕侧面的3D快捷键，然后按确定选择2D→3D即可，无需任何软件，3D效果显示突出，是除了索尼CECH-ZED1以外的最佳选择。

产品主要参数

屏幕比例	16：9
屏幕尺寸	27英寸
最大分辨率	1920×1080
面板类型	TN面板
可视角度	176/170°
静态对比度	1000：1
灰阶响应时间	2ms
参考售价	3980元

不闪式3D显示器

很显然，不闪式3D显示器和快门式3D显示器的频闪现象相对应，因为画面不闪，所以取了这个名字。从原理上说，不闪式3D显示器又可以称作是偏光式或偏振式3D显示器。这种显示器的3D效果取决于屏幕本身，目前电影院和大部分3D液晶电视也多是偏光式的3D技术。它的原理就是制作3D立体电影中采用的偏光法：用两个偏光轴互成90度的偏光镜，分别放在两部放映机镜头前，最后再将影像重叠达到3D立体效果。眼镜上只要使用偏光镜片区别重叠的画面就可以了。实际上偏光的原理就是利用了光，在物理学中，光是由相互垂直的电场和磁场形成的电磁波，当显示器中加入了偏振光板，将能见光拆分，即输送两幅偏振方向的画面，而偏光镜的每个镜片只能接受其中一副偏振方向的画面，这样人的左右眼就可以接收到被过滤后的左右不同的两组画面，这样我们再在大脑中合成形成3D效果，达到看到立体影像的目的。所以相比之下，不闪式3D显示器的成本要比快门式3D显示器


►不闪式3D眼镜原理。

优点

1. 无需显卡支持，显示器只需要廉价的偏振光板即可实现3D效果，价格便宜
2. 画面亮度比快门式3D显示器高，画面不闪烁
3. 硬件成本低，3D眼镜只需几十元

缺点

1. 3D显示效果不如快门式优秀
2. 可视角度偏小，上下可视角度只有10到15度左右
3. 显示器在显示2D画面时，可以看到偏振光斑的横条

更多，访问：73139.blog.163.com

便宜很多，只需要在屏幕中加入偏振光板就可以实现3D效果了，而且3D眼镜也不需要复杂的快门来进行左右交替，没有电子元件的不闪式3D眼镜也要比快门式3D眼镜轻3倍，长时间观看不会太累，尤其对于本身就戴眼镜的玩家而言，偏振3D眼镜更能减轻负担。不过可视角度较小是不闪式3D显示器的缺点，毕竟3D眼镜需要过滤屏幕的偏振光源，角度会对光产生不小的影响。另外很多玩家一直认为PS3不支持不闪式3D显示器，这里要纠正一下，使用不闪式3D显示器玩PS3必须要使用HDMI 1.4标准的线材才可以，HDMI 1.3标准线材不支持，不要因此对3D显示器本身产生误解。

LG D2342P



产品主要参数

屏幕比例	16：9
屏幕尺寸	23英寸
最大分辨率	1920×1080
面板类型	TN面板
可视角度	170/160°
静态对比度	1000：1
灰阶响应时间	5ms
参考售价	1750元

LG D2342P显示器是LG推出的第二款偏光式3D产品，比起之前第一代的D2341P，它在显示效果上有了不小的提升，色彩更加准确，亮度也更饱满。显示器的外观采用了钢琴漆工艺设计，拥有很多时尚元素。LG D2342P对比之前介绍的快门式3D显示器，它可以做到在窗口和全屏的情况下均能显示3D画面，而快门式3D显示器只可以在全屏的情况下显示3D画面，虽然对于普通PS3玩家来说这点并没有太大影响，但对于电脑、主机共用显示器的玩家来说，采用偏光设计的LG D2342P会更加的实用。LG D2342P的面板是由LG Display面板厂自主研发的偏光式3D液晶面板，效果自然不必说，而且LG Display也是首家开发出偏光式3D液晶面板的厂商，因此这款LG D2342P才被放到了推荐的首位。不过LG D2342P的缺憾在于可视角度小，在3D模式下只有80/14° 当然这也是不闪式3D显示器的通病了。另外LG D2342P不能支持全高清分辨率的3D效果，玩PS3的话，画面看起来可能会稍微有些损失，但平易近人的价格应该可以弥补这一切了。

LG D2770P

产品主要参数

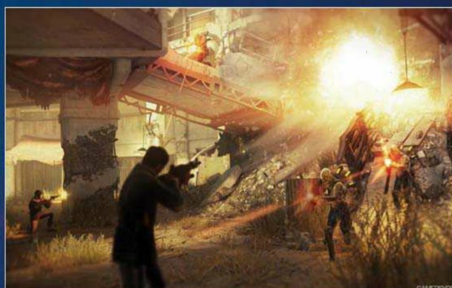
屏幕比例	16：9
屏幕尺寸	27英寸
最大分辨率	1920×1080
面板类型	IPS面板
可视角度	170/160°
静态对比度	1000：1
灰阶响应时间	5ms
参考售价	2980元



在不闪式3D液晶面板上，LG暂时处于一枝独秀的状态，国产品牌除了AOC之外，暂时还没有其他厂商设计，大部分厂商还以快门式的3D显示器为主，所以不闪式3D显示器推荐的第二款产品依旧为LG品牌的，这款的型号为D2770P。它的特点在于使用了LG Cinema技术，即提高人的视觉体验，可以提供超过大多数27寸显示器多达37%的可视面积，这样你在游戏的时候就不会漏掉游戏中的任何一个细节。除此之外，这种Cinema不闪式3D技术还通过大幅消除频闪重影将显示亮度提高2倍，基本上消除了传统3D显示器给玩家带来的视觉疲劳，而景深和整体效果也要比比其他偏光式产品更胜一筹，更健康的3D体验配合只有16g重的3D眼镜，也非常适合长时间游戏，所以LG D2770P算是一款很理想的不闪式3D显示器。

好了，这次关于3D显示器的内容就到这里了，文章中所推荐的显示器产品均附带HDMI接口，这是考核是否能和PS3完美兼容的“惟一”标准，不过考虑到这点为硬性标准，所以文章中并没有特别提到，玩家自己挑选产品一定要记得要有HDMI接口。一般来说，想要更好的游戏体验，快门式3D显示器算是最好的选择，如果是浅尝辄止的话，不闪式3D显示器也没有任何问题，相比之下不闪式3D显示器的价格通常在2000元左右，玩家根据自己的能力选购一款合适的3D显示器就OK了，赶快去享受PS3带给你的全新游戏体验吧。





更多，访问：73139.blog.163.com

失落的童年
缅怀我们那青涩的游戏岁月

曾记得在大学时，与室友同学一道相约喝酒。学校位于城市的边缘，出了校门就是郁郁葱葱的森林和蜿蜒的山间公路，晚上月明星稀，凉风徐来，坐在室外比不通风的宿舍更为惬意。觥筹交错之间，便有人提起了童年时的天空，那时纵然是在市区，也一样抬头望明月，而不是时不时被废气与烟雾挡住了视线。话题已开，语声此起彼伏，讨论的也从天穹上的明星变成了大地上的人儿，谁没有一段童年的时光？溪间游泳与捕鱼，小石围成的堤坝中养蝌蚪，用竹竿捕网捉蝉，却惹得野蜂飞舞，愚蠢透顶，却又乐不可支。忽然有人向我问，我在彼时又在干什么傻事。

“在拿GB打《勇者斗恶龙 怪物篇》，因为卡带不能存档，硬是插着充电器玩一天通了。”

这回答换来了几声客套的轻笑，和几句不咸不淡的感叹，话题仍在继续，不知从谁嘴里说出的一句话却悄悄地伤了我的心。

“你的童年还真寂寞啊！”

我想过要反驳，但言语是如此苍白，又如何能令别人了解我的生活？于是千言万语，也只化为了星空下一段长长的沉默。

这样的经历，你们是否也曾有过？

文 众编 编 稀饭 美编 anubis



玩家——一种被歧视的生活

环顾身周，我们几乎能肯定，这是个属于电子游戏的时代。我们的智能手机上满是游戏，平板电脑上也是，我们用的微博有好几种游戏应用，而且和提供更多游戏方式的通讯软件相关联，更不用提我们习惯使用的社交网站，那上面运营的网页游戏，足以让人眼花缭乱，在最近，我们甚至能够在坐出租车时，触摸前排座位椅背上的屏幕来玩个小游戏。要让自己置身游戏之外，你或许只能活得像一块活化石。



但悲哀的是，这几乎改变不了游戏玩家的处境。大家都在玩游戏，可是没有几个人认为自己的最大爱好就是游戏本身，所以尽管人人都在玩游戏，玩家却仍然是种稀有动物，因为哪怕有许多人天天以“偷菜”为乐，却没有多少人愿意承认游戏已经成为了他们生活中的一部分，甚至是必需品。而且，还有一个我们不得不承认的事实，那就是家用机和掌机游戏的根本开发理念，和目前流行的手游与页游等游戏有着本质上的区别，这也导致了玩家们对待游戏的态度和一般人有着严重的分歧，不理解和不认同由此而生，因为在他人看来，拿用来消遣的东西当做一种事业般地去投入时间和精力是非常不可思议的事情。对于游戏玩家们来说，这种歧视很可能会贯穿自己的整个游戏生活，哪怕我们当中有相当一部分人已经成年，甚至成家立室，也仍然得不到解脱。下面，让我们的诸位小编们现身说法，讲一讲自己在作为一个玩家时的童年经历。



那个时候年纪小，开心和不开心的理由都很简单。遇上难得的休息日，想玩游戏时能玩上就会觉得开心，哪怕时间很短暂，也觉得足够。至于不开心，那自然就是没能顺利玩上游戏的时候。既然是休息的日子，那么至少要给半个小时我自由支配吧！现在回头看看觉得自己的想法很幼稚，想要“自由支配”是不可能的，不要说半个小时，半分钟也没有。那个时候的母亲大人不像现在这样能够理解和支持我，而是和大部分家长一样觉得游戏是碰不得的东西。

小学五年级的某个双休日，趁着母亲大人心情好，于是想悄悄摸进厨房求玩FC。进厨房之前想了好多细节性的东西，比如万一母亲大人不同意，我应该怎么来说服她，应该用怎样的表情和语气，做出怎样的承诺。准备完毕后深吸一口气，走近母亲大人身边，哪知道第一句话还没说完就被“不行”两个字给打断了，她似乎早就知道我在想什么，语气特别严厉，之前的预想不仅没有起到任何作用，憋着说不出来话的感觉反而更加难受。接下来发生的事情可想而知，我的行为很显然给自己惹了麻烦，只得老实回房间看书做题，连看一眼电视的机会都没有了，心里特委屈。那个下午看了什么东西完全不记得，满脑子都是悔恨和难受，现在想起来，哎呀，真是太可怜啦……



更多，访问：73139.blog.163.com



其实我们家在这方面还算开放，除了初高三之外没怎么禁止我玩游戏。所以不愉快的事情倒主要是发生和外人交流这方面。小学和初中的老师一致认为玩游戏除了祸国殃民之外没有别的作用，所以视之如洪水猛兽，中学校长更要每隔两三个礼拜就在升旗仪式上强调大家要加强互相监督，发现周围同学有玩游戏的就要向老师报告。当时我年轻气盛，虽然还算是脾气比较好的，但是如果真惹火了我我也会真刀真枪地对着干。某次升旗仪式上，班里有个家伙打小报告说我玩游戏，于是校长请我上台。结果当时无名火烧身直接就在台上跟校长对骂了20分钟，全校震惊……然后我居然没被停学（好成绩在里面起到了很大的作用），冷战了一段时间后我母亲想了个法子，



■为了游戏中的爱情而放弃了现实中的爱情，可歌可泣也。

宣称我要转学到本校在区内的对手学校，考虑到升学率和学校排名等等因素，双方各让一步达成了和解。另一件比较不爽的事情是高中毕业之后上大学之前的那段时间狂追某女生，眼看离目标越来越近，就差确定关系去领证了（……略夸张），结果她发现我玩游戏，还玩家用机的游戏，而且是玩日式游戏，于是她告诉我，她不喜欢游戏，让我在游戏和她中间选一个，权衡一晚之后我得出了答案——你让我为了上大学之后不知道能不能保持关系的人放弃《最终幻想Ⅻ》？做梦去吧！

所以我到现在还没人要，OVER。



小时候是学霸，当学霸当然有压力，为了保持优异成绩，平时玩游戏只能是周末，但周末也得是家长顾不上管我的时候，算来算去也只有在他们打麻将的时候有这个机会。所以每次听到家长那边一撮麻将就是我可以玩游戏的时间，以至于我现在听到搓麻将的声音都觉得特别悦耳，哦对了，有段时间我最喜欢的香港电影是——《雀神》。不过后来成绩下滑，游戏机被彻底没收，听到麻将声也只能瞎冲动。

到了高中家里管得不是太严，都是同学来我家踢踢《实况》，当然，打得都是学校补习的幌子。我记得有一个同学那会儿正赶上叛逆期，整天往网吧里跑，他家长特别痛恨网吧，生怕他在网吧交到狐朋狗友、引发事端、学坏。可惜中二时期你们都懂，屡次对他拳脚相加也没用，反而更加激发抵触情绪。后来这个同学去我家打了几次PS2，结果再也没踏进网吧半步，天天往我们家跑，虽然同样是玩游戏，那环境实在是差太多了。从此他父母省了心，没事还上我们家给我送点水果点心啥的表示感谢。



■忽闻窗外雀声起，便知已是游戏时。

所以家长有时候真不如给孩子买台游戏机，让他控制好时间，总比出去学坏强。



恐怕绝大多数从小就深入ACG宅坑中不能自拔的人从父母口中听到最多的话无非就是以下几种："你看（玩）这玩意有什么用？"、"看动漫玩游戏能考上大学吗？"、"浪费时间瞎花钱"、"有空读点有用的书行不行？"、"你以后能靠这个吃饭吗？"，反正我的耳朵是早已被这些话磨出茧子来了，虽然最初我也企图通过理性的解释让父母接受我的兴趣爱好，但屡次尝试无果之后久而久之也就把这些话当做耳旁风，左耳进右耳出了。

我小时候倒是没因为玩游戏引发太多不愉快的经历，理由很简单，我爹娘根本不肯掏钱给我买游戏机的，连电脑都是许诺了N年也未买，我只能下课后到同学家蹭着玩一小会儿游戏，直到上了大学才通过做家教打工等方式赚钱买了主机。不过因为动漫引发的"内战"次数倒是相当多，比如狂暴的老娘将海南版的《圣斗士》撕成两半、爆种的老爸把满墙的海报全都扯下来团成废纸之类的，现在回想并不是什么大事，不过当时的我可是大哭大闹了很久，笑。

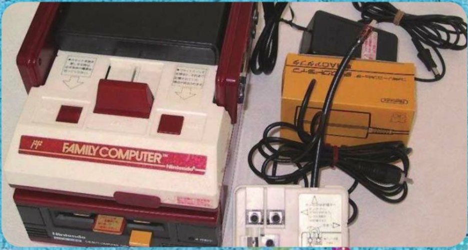
长大成人后回想起童年这些糗事仍会忍不住发笑，不过却越来越能理解当时父母的心情。望子成龙是中国父母的传统美德，时代的代沟又使得他们难以接受年轻一代的前卫思想，只懂得用自己的方式来教育孩子，矛盾的火花自然一触即发。在这场无果的争执中，双方都是受害者。此时，只能套用诚哥的一句名言来自我安慰了：错的不是我们，是时代。



要说小时候玩游戏的不愉快经历，那莫过于在街机厅被打劫了，我们那里把这种行为称为"洗钱"。我小时候的街机厅和现在不一样，那时租个平房摆四五台机器就可以开街机厅，那环境完全不能和现在同日而语。不过这样的街机厅门槛也低，省下一顿早餐就可以HAPPY很久。但里面的人群那真是三教九流鱼龙混杂，小流氓小混混不在少数。当时自己只是小孩，如果碰到洗钱的那只能逆来顺受。学校里又明令禁止学生来玩，所以吃了亏也不敢声张，记忆中一共遇到过三次这样的事情。后来有次和一位公安子弟一起去街机厅玩，结果那位同学被洗走了三元钱。他回家之后就告诉了他哥，于是他哥叫来一帮警察把那家街机厅查封了，洗钱的混混被带到公安局的三角房里狠狠K了一顿。不过令我始料未及的是当我再次去那家街机厅的时候，老板却不让我进了。



小时候用攒的压岁钱偷偷买了一台FC，就放在家里属于自己的小抽屉里，钥匙只有我自己才有，当时究竟有没有被爸妈发现我到现在都不知道……因为父母管得比较松，所以在玩游戏方面倒是没有太多限制，倒是对于自己买的那台FC极度不愉快。当时是在一家小包机房里买的二手机，因为不知道行情，被老板狠宰了一刀啊，而且手柄还不太好用，后来每每想到这里就心里滴血，每次路过那家包机房就恨得牙痒痒。没过多久就把那台机子贱价卖给别人了，爸妈给买了台小霸王学习机，刚买回来的时候为了向他们证明确实是在寓教于乐而学了好一阵子的BASIC，记得还做了一段小游戏，可惜没坚持下来……



更多，访问：73139.blog.163.com



说实话，就我个人而言，我的游戏历程是比较幸运的，小时候玩游戏没有什么不愉快的经历，甚至可以说我小时候却正是我玩游戏的黄金时期，也许是因为我从小到大的学习成绩都没有出现过什么问题，父母基本上不会干预我玩游戏，而且在我软磨硬泡的攻势下也比较慷慨地放松对我金钱的管制，而且当时身边无论是亲戚家的孩子还是玩伴都十分沉醉于游戏，使得小时候身边整个游戏的氛围都相当好。如果非要说有什么不愉快的经历，那恐怕是这些玩伴一一的流失，成长就是这样一件残酷的事，兴趣往往不能作为生活的主导，学习的压力、工作的压力、家庭的压力、生活的压力犹如洪水般狠狠地冲刷你的价值观，使游戏这样简单的娱乐变得奢侈。与我一同提心吊胆害怕被小混混勒索，却又义无反顾前往街机厅的老同学早已失去联络，那带领我进入游戏世界的表哥正为他两个孩子的学费问题而发愁，从前在包机房一起鏖战过无数个日夜的好朋友，每天晚上战上两场 LOL 成为他最大的消遣。我仍然清晰记得一大群孩子在老楼房的楼梯中围观 GB 的《幽游白书》对战，两台 GB，一条连接线，无数孩子们的叫声，跃动在黑白屏幕中的小人，是我整个童年最美好的回忆。



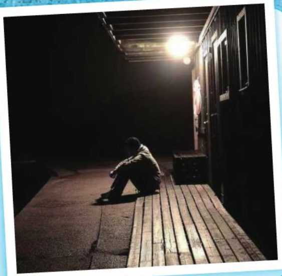
▶小小的游戏，承载着大大的回忆。





小学三年级时我配了自己第一副眼镜，没过几天，我在朋友指引下来到自己人生中第一家租游戏机店，从此开始了游戏生涯。在整个学业过程当中，游戏是我和父母之间的矛盾来源之一，但我爸奉行放养主义，除非出了大事不然绝不管我，而我妈性格从来是变幻莫测，有的时候管得严，有的时候又极其宽松，所以这种矛盾冲突总是时不时爆发，然后又平息。当然我起伏不定，但总体来说还是维持在合格边缘的成绩也是诱因之一。可是坦白说，主要导致我成绩不好的原因不完全出在游戏身上，反倒是父母最为赞成的阅读书籍才是主因，过早地接触到许多独立思想让我把自己的叛逆期精神都放在了消极对抗教育体制上，拒绝学习任何学校灌输给我的东西，无论是好是坏，游戏只是我叛逆过程中展现个性所用的工具而已。但当我终于摆脱体制成为一个独立的社会人时，却发现无论是游戏还是叛逆都已经成为了自己的一部分，而常人的不理解和敌视却来得更强更深。所以，某种程度上来说，成为一个游戏编辑的确是对我的救赎，因为长期地待在那些思维已经被刻板教育印成一个个模型的人身边，我迟早会发疯。

▶是思考导致了孤独，还是孤独引发了思考？





记得在小时候，电子游戏产品还被人们视为洪水猛兽，似乎接触“电子海洛因”的就是家长眼中的坏孩子，就是老师眼中的差生，加上笔者所处的城镇经常发生在街机厅打架、为了游戏抢劫、偷钱的事件（小城市出了什么事情，大家总是会立马知道），因此长辈对电子游戏的态度自不用多说。还好我的父母比较开明，加上那时本人的学习成绩还处于中上级别，只要不太沉迷都不会说什么，倒是因为其他亲戚的不理解产生许多不愉快的经历。本人小时候因为玩游戏没少被其他亲戚“教育”，甚至在一定程度上禁止和兄弟姐妹接触，怕我“带坏”他们，久而久之，也让我的父母对游戏产生了一些抵触情绪。这种负面情绪经过不断积压后，终于在初中时期因一次考试失利而全面爆发，接下来自然就进入和父母长期抗争的地下模式了。自己也因为关灯玩 GBA 等行为导致近视，最后在一次“家庭会议”中经过调解，双方都做出了一些让步，从此以后又能安安心心舒舒服服地玩游戏——所以说和父母沟通才是明智之举啊！



往事真心不堪回首，现在回想起小学的时候，母亲当着自己的面用鸡毛扫把将记不起名字的学习机敲碎、初中时父亲用锤子将 GB 厚机一锤一锤地砸烂的情景时鼻子都微微发酸。当时并不恨父母，只是和他们的距离越来越远，代沟也由此而产生，这些事情直到现在快奔三了，依然还记忆犹新，可想而知父母给我的心灵造成了多大的创伤。

虽然有点跑题，不过像我们这种热爱游戏的人，永远都被父母长辈当作是小屁孩，在这里还是想借此机会说一下，其实现在在编辑部当小编的事情，也是经过了多年的准备和抗争才实现了这个小时候的梦想。时至今日，父母聊起儿童时代关于我玩游戏的事情，还是抱着是游戏害了我、是游戏毁了我的大好前景的主观观念，丝毫没有从他们那近乎于失败的教育理念中反省。我的父母可以说是不少 80 后父母的典型代表，将游戏视作洪水猛兽、一切都是游戏的错、没有从根本去接触孩子、没有放下姿态去了解孩子，真心希望他们只是时代的错误，一去不复返。



■被粉碎的，并不只有Gameboy。



小时候没有电脑，那时候正值网络游戏开始兴起的阶段，所以学校里面的同学聊天的话题总是网游、QQ 之类的，反而 GBA 这些掌机因为对学生来说价格太贵，加上大部分同学的家长都宁愿买电脑给孩子“学习”也不买纯粹的游戏机，所以那时候跟身边的同学很难找到共同的话题，更甚的是，我虽然很努力地去插入他们的话题中，但是很快就被无视掉了。后来就算串门到他们家里玩，他们也就只顾着玩网游和电脑游戏，以前一起连线 GB 游戏，一起玩《口袋妖怪》日子一去不返了，最令人发指的是问他们电脑游戏和网游相关的东西会直接被当成小白鄙视——所以每次听到他们聊什么网游，或者一起去打什么什么，心里就有种被排除在外的感觉，非常不爽。当然买电脑的事我也跟家人商量了很久，也胡闹过很多次，不过到头来还是没能说服他们给我买电脑（等到真能用上电脑的时候已经是高二了，那时候连文件夹是什么都不清楚啊）。久而久之就开始变得讨厌网络游戏，不过大概也是因为这个原因后来才喜欢上家用机的吧。但即便如此，想要找能够聊相同游戏的人，除了在包机房之外几乎没有别的地方了。

更多，访问：73139.blog.163.com

玩家要如何继续过生活

我们都遭受过不理解和不认同，或许也争吵过，也愤怒过，但最后除了更多的不愉快，我们什么都没得到。该如何去维持自己的游戏生活和现实生活，又该去如何和身边的家人、朋友甚至是同事们相处？我们请来了研读心理学的特约顾问 Teron.Wong 来为大家分析一下游戏玩家在生活中的境况，并为我们提供宝贵的意见，下面让我们一起来看看。

游戏的乐趣，生活的意义

文：Teron.Wong

前天和一个好朋友聊天，说到一个大家都认识的朋友时，我们两人对这个朋友的第一反应就是"游戏达人"。这个字对于很多玩家来说一点也不陌生，但对于很多游戏圈以外的人来说，这个词多多少少带有一种不务正业，整天只知道玩的含义在里面。

很多时候玩家在现实生活中都会听到一些这样的话"整天就知道玩游戏，你还会做什么？""别老待在家玩游戏，能不能干点有意义的事？"

当听到这些话时，估计很多人内心当下那一刻产生的第一反应就是"你懂什么！"

对，我们说这句话的人当然不会懂游戏玩家的内心，也许这辈子也不会懂。反驳过后，我们换来的是什么呢？更深的误解，更愤怒的反驳。

这只是一些简单的语句，很多时候其实我们换个角度去听这些话时，我们可以听到这些话里面其实包含了另外一个含义——关心、紧张、爱护。说这些话的也许是我们的父母，也许是我们的朋友，他们都是生活中上最关心、最紧张我们的人，我们很多时候都只是站在自己的角度去听这些话，而忽略了这些话背后的温暖。

曾经有一位友人告诉过笔者，他很喜欢玩格斗游戏，基本只要是格斗的他都玩。当时笔者问了这位友人是否都是自己一个人玩，他给了笔者一个意想不到的答案，"和父亲一起玩。"听到这个答案的时候笔者着实惊讶了一番，想起他父亲 40 多岁的样子和他一起玩格斗游戏，那是一个多么不可思议的画面。后来见了他的父亲后笔者还特意求证是不是真的，最后得到答案也是肯定的。

其实这位友人的父母和其他玩家的父母一样，当他游戏过度时也一样会说他，但他首先做的不是反驳或者是不理睬，而是关游戏和父母聊天，聊最近发生的事，过后再和父母出去一起逛街，吃饭，享受家庭温暖，而玩游戏也自然成为了家庭聚会的其中一个环节，生活的乐趣也就如此简单的诠释了出来。

俗话说得好，若要如何，全凭自己。笔者这位朋友之所以能让自己的父亲与自己玩成一片，其实他只用了一个办法，用心去感受对方的心意，同时也让对方来体验自己的乐趣。何乐而不为呢？

很多时候我们接收到信息后都只停留在表层含义上，而把更深层的含义放到了一边，像笔者这位友人，如果他没有收到父母说的话里面其实包含了爱和关心的话，结果也许就会向着不好的一面发展下去，结果也因此截然不同。

笔者另外一位友人曾经说过这样一句话："一款游戏再好玩也抵不过我女友对我说一句一起玩吧。"

这位友人曾几何时一度差点和女友分手收场，因为他女友无法理解他整天玩游戏的时间还多过陪她。仿佛游戏才是他的女朋友，说到这估计很多玩家会说一句："没错！游戏才是我的终生伴侣！"（其实这句话笔者曾经也说过……）

后来这位友人渐渐发现其实女友之所以会经常向他埋怨，不过是一种向他索取爱的方式，他开始明白如果再继续这样下去，也许两人就真的从此陌路。就在他明白女友内心真实想法后，他开始买很多可以情侣一起玩的游戏，要以这种特殊的方式去表达自己的爱。

后来事实证明他是成功的，他的女友现在玩游戏玩得比他还好。当笔者问他当时为何会有这个想法时他的回答很简单，既然没办法让对方明白自己为何会如此，那最好的办法就是让对方去感受里面的乐趣，用行动去证明。

想象一下每件事都会有两种结果。

结果一，相互不理解，互相反驳，埋怨对方，不解继续加深。

结果二，收到对方的关怀与爱心，让对方也明白自己的想法，从此各自的心拉得更近。

当两个结果放在我们面前时，我们会选择哪一个，其实是显而易见的。每个游戏玩家都希望别人可以理解自己，明白自己为何那么喜欢玩游戏。但其实很多时候并不是别人不了解自己，而是自己把那一扇可以让别人了解自己的大门给锁上了。当那扇门打开时，我们也就看到了这个世界的美好。

回到现实生活中，这类事情在游戏玩家身边经常都会发生，我们到底要如何去面对，其实都只是在于我们的态度，和看这些事情的角度。当我们明白对方的用意时，我们也就找到了让事情结果向好的方向发展的路。这条路并不好走，但却是每个游戏人都想走的路。

每个游戏人玩游戏的出发点都不同，我们在这也不做分析。但终归一点，不管出发点是怎样的，我们依然是要生活在这个世界上，每件事都与自己息息相关，如何生活才有意义，那是每个游戏人都必须自己去发现的一个过程。

最后的总结，在现实生活中我们总是喜欢听自己觉得好的话，对别人的意见却从心底排斥，尽管有的时候装着接受的样子。毕竟人无完人，我们每个人都是这个世界最特别的存在。当我们收到别人给我们的意见时，其实他们是给一面镜子给我们，我们应该好好的去感谢他们，是他们让我们看到了最真实的自己。让生活中在意我们的人看到最真实的自己，感受自己，比达成一个游戏的白金来得更有意义。

也许在未来的某一天，你会听到以前认为不理解自己的人说出一句这样的话：一起玩吧！



▲用程序虚构出来的女友，真的能代替你的身边人吗？



▲我们都像是期盼一款好游戏般地期盼着一段浪漫的爱情。

更多，访问：73139.blog.163.com

玩家也是一种童年生活



任何事情都像是硬币，有正面也有反面。对于许多玩家来说，童年时光可能并不快乐，但恐怕我们都无法否认，在那些有些灰暗的岁月里，也有着令人愉悦的时刻。在家长、老师和其他大人的阻挠下偷偷玩游戏的过程也有着别样的刺激和趣味。下面让我们来看看各位小编们童年时为了能够玩上游戏而自创的妙招吧。



躲避老师和家长监察这一点，我可真不在行。小时候只要拿起手柄，我整个人就会非常投入，忘了时间是很正常的事情，要观察身边环境的实时变化几乎不可能，把游戏设备带去学校就更不敢了。不过班上倒是有男同学使用让同桌或好友帮忙观察老师的做法，但据我观察，这个根本就不靠谱。那些帮忙放哨的同学太不敬业了，有时根本就没把这事放在心上，或者干脆自己也加入到观看的行列中来。老师往往出现在最意想不到的时机，因此随后发生的事情肯定相当悲催，挺多两个人一起受罚而已。

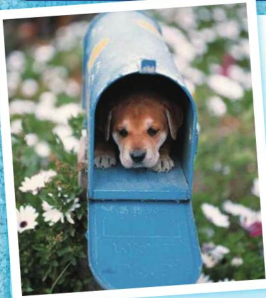
所以，铃推荐的办法是申请“合法”的固定游戏时间，这样能省去后顾之忧，整天提醒吊胆的也不是个事，而且掌机这种太过便携的设备成天装在书包里也不安全，很容易丢的，到时候可就得不偿失了。







很多同学可能想到把厚书挖出一个掌机大小的洞，但是其实这个很不靠谱，不说别的，如果挖横洞的话老师过来你能把书合上么……我当时用了一个很邪很邪的邪招，就是一看形势不妙直接塞到……裤子里……（这也是我上学时几乎不穿系裤腰带的衣服的原因）没有哪个老师敢直接伸手或者命令你把裤子……当然当时我用这招绝不失手也是有两个前提条件保证的：首先，高考涉及到的科目绝不造次，涉及不到的科目，比如美术音乐肆无忌惮；其次就是成绩好，一般班主任或者高层领导什么的不会为了美术或者音乐这种“小科目”得罪一个能把班级平均分往上提个好几分的家伙的，虽然我至今觉得都很对不起音乐美术老师，如果他们能看见这篇特企的话我就道个歉吧。





我觉得躲避没用，再隐秘的躲避方法玩起来都提心吊胆，除非你想把每个游戏都变成恐怖生存游戏的感觉，不然还是以学习成绩说话吧。有了好的成绩摆在家长面前，相信给你自由分配的时间不会在少数。

还有个方法就是可以考虑给我们投稿，如果有好的内容被我们录用了可以拿稿费，把稿费摆在家长面前，相信也是一种极具说服力的表现。和家长真心玩不起地道战，你想想在即将面对BOSS前，你不得不因为听见开门声而慌忙关机是什么心情？万一时间没算准被当场抓个正着，结果就是一扔、二砸、三没收，受不了。



准备上大号时在口袋里揣上掌机，两只手一手厕纸一手学习用书籍（最好是作文书之类的可阅读性高的书），光明正大走进厕所中，锁上门（这点很重要，要严防家长突然开门进来）后就可以享受短则 15 分钟、长则半小时的游戏时光了。考虑到洗手间中空气不太清新，建议开打开排风扇或自备清新剂，否则半小时后当你走出来之时，身上的味道可不会太好闻……



▲蹲坑蹲成顶级杀手的特拉维斯

更多，访问：73139.blog.163.com

上中学之后，学习繁忙，想在平时挤点时间出来玩游戏非常困难，不过这也难不到我这位天才儿童。我首先想到的一招就是谎称我家里在学校旁边住着位亲戚，每天中午要去他家午睡。于是乎这中午的两个小时便成了我的自由活动时间。幸福的日子持续了一年，某天家访的时候老师无意中问起那位亲戚和我是什么关系，然后我爸瞠目结舌地说没这人啊，接下来的事情你懂的……

时间和乳沟一样，挤挤总是有的——这话说得实在太对了。此路不通之后，我便开始动起别的脑筋。上中学时我是骑自行车上学，差不多要半小时才能到。于是我便加快蹬车速度，大概 15 分钟就能到家，而省下来的 15 分钟就可以去街机厅玩游戏。然后加上一定的误差时间（比如堵车、天黑），往往能挣到 25 分钟甚至30分钟的时间。现在想来真可谓是争分夺秒了。



▶当年一起踩单车赶着去玩游戏的阿姆斯特朗（误）如今已是环法冠军！

觉得自己小时候挺聪明的，玩游戏都是光明正大地玩，根本不用躲避爸妈的监视，而是用对比的方式让他们知道玩游戏其实是一种聪明的表现。因为邻居有个成绩特好的孩子也喜欢玩游戏，而且属于街机厅里的高手，所以就跟我妈说："你看看人家，就是因为聪明游戏才打得好，这个很考验智商的。"碰巧当时周围成绩好的邻居确实游戏都打得不错，而我的成绩也还算可以，老妈对此理论颇为相信，经常问我："你游戏打得有没那谁好啊？"



■游戏与学习成绩好其实并不矛盾。

记得当年读书，把掌机带到课堂上玩过无数游戏却能做到零发现，这种堪比斯内克的行为真是连我自己都佩服自己。首先从心理战术说起，在课堂上游戏时你需要时刻与任课老师保持眼神交流，一个劲的埋头玩游戏无异是自杀。另外你需要强化自己的防御，除书山这种基本的阻挡视野手段外，你还需要有一套良好的应急措施，比如我就会在书山中夹两张试卷，随时抽出覆盖桌面的机器，如果是冬天，那就更好办了，长袖校服的袖子是你最好的伪装，随时化身刺客大师埃齐奥的感觉，别提有多赞了。而面对后方突然袭来的老师，你必须利用良好的外交手腕让靠窗的同学给你放哨，独特的咳嗽暗号让老师无法识别，什么？你是靠窗的同学？祝你好运。另外同学们啊，即使给老师没收也要记得去嚷嚷，他不还你，你就继续去嚷嚷，老师没收的东西可是没有好结果的，要从小学会维权啊，就算找父母拿回来回家再挨骂都比落入魔窟要强，切记！



▲神机袖中藏，随时可以玩！

总体来说，其实我童年时基本没有因为玩游戏而用过什么特殊手段，因为小学所在的学校中午是可以自由活动的，跑去玩游戏很方便，还能顺路在饭堂打个饭带过去吃。有时候跑去同学家里玩，给家里打个电话就行，老爸老妈或许会骂两句，但也不至于上门兴师问罪。倒是到了高中后开始玩GBA 时不得不和老师打起了游击战，不过因为读的是私立高中，所以老师管得都不算严，后来和私交甚好的老师之间也是尽量互相妥协，所以除了一些经典的书山围墙和抽屉乾坤等招数，也没玩出什么新花样来。想起来游戏对我的启蒙意义在于让我学会了说谎话，这不是什么好事，但比起为了其他事情说谎，只是为了打打游戏而说谎已经是最大的道德了。



▲木遁・书墙术！谁能看到我在干什么？

说起来，在初中那段时间和父母确实没少干过"斗智斗勇"的事，例如在 10 点以后关灯睡觉，将手电筒绑在头上照着 GBA 玩游戏。不过相信最让各位玩家头疼莫过于如何藏住自己的游戏机了。

俗话说的好的，最危险的地方就是最安全的地方，本人藏 GBA 的地点估计说出来各位也不会相信——客厅电视机前的 VCD 里！没错，那时候的 VCD 不像如今这么小巧，体积大得足够塞进一台 GBA。每天晚上在 4 楼看到父母房间的灯灭了后便偷偷溜进 3 楼客厅，摸出 GBA 回房间玩上一把，早上再放回原位。不过这一战术最终在几个月后，因为一次父母起来上厕所而被发现……



更多，访问：73139.blog.163.com



以前还在玩任天堂 GB 厚机的时候，市面上出现了一种可以套在机器上的放大镜（不知道是不是官方推出的），这个设备可以装两节 5 号电池来打开内置的灯，晚上睡觉的时间就靠这个在深夜的时候躲在被窝里玩，不过尽管当时是冬天，还是因为被窝里缺氧而被热个够呛，而且光线非常微弱，估计后来的近视也有它的不少“功劳”。

初一还不用上晚自习的时候，晚上在自己的房间做作业时，和父母玩心理战，所谓“越危险的地方就越安全”，直接在桌上打 GB，察觉或感觉到父母要来“查房”了，就直接将 GB 放在桌子上，然后用 A4 开的英语课本盖在上面。虽然 GB 在后来还是被父亲趁我上学的时候在抽屉里搜出来了，但这个方法还挺好使的，从没被查房的父母发现过，现在想想觉得自己那时候的反应和匿藏的动作都太快了（笑）。



■被窝玩游戏神器！可惜镜片很容易会因为呼出的气而蒙上一层水雾……



高中的时候学校是禁止学生带手机回学校的——更别说掌机之类，但大部分的学生还是私下带回去。既然带了移动设备，电池就是最大的问题。不过宿舍里面除了惟一一个吊扇插座之外，完全没有其他插座了。如果插在吊扇的位置，深夜的到时候充电器的光源就会一瞬间被舍监发现，加上要是夏天已经够热了，没有风扇用更是不行的。当时学校是全体住宿制，晚上 11 点准时关灯，但是厕所的灯是可以用的。还好当时宿舍有个比较熟悉电工的人，直接将厕所的灯泡拔下来，然后换上了一个将灯座转成插座的转接器，再接一个排插，这样每天晚上都能解决电源的问题了。不过，不熟悉的人不要乱改装哦，而且当时我们是计算过功率避免烧坏的，一旦出问题后果是很严重的。


■好孩子请勿模仿。

小调查

看完了众编们的童年经历，各位读者是否也觉得心有戚戚，又或者被勾起了过往的回忆，有种不吐不快的感觉？为此，我们在本期特企的最后安排了一个小小的调查，向各位读者征集一下大家的童年游戏经历。无论是愉快的，还是令人悲伤的故事都无任欢迎，也请大家在调查中可以放开胸怀直抒己见，我们会聆听你们的心声，并发表在杂志上。

调查 1：你们在童年时是否有过因为游戏而与父母、家人或身边的朋友而发生矛盾和冲突？这种影响是否在今天还在困扰着你？

调查 2：对于各位小编们的童年经历，你们有什么想法？是感到赞同或有过相似经历，还是觉得有不同的见解？

调查 3：作为一个游戏玩家，你们是否有和家人或朋友相处的技巧可以分享？

调查 4：对于玩家生活和现实生活，你们认为哪一个比较重要？

调查 5：在学生阶段，你们是否有什么躲避老师和家长监督玩游戏的妙招和经历？

调查 6：对于本期注重人文关怀的特企，你们是否喜欢？又是否希望在日后的杂志上继续看到相同类型的特别企划出现？



结语

正在读这篇特企的读者们，你们或许已经走向社会，或许仍在校园，而游戏，是你们生活的一部分。你们或许已经取得了身边家人的理解和朋友同事的认同，或许还没有。对于已经得到了承认的读者，我们要恭喜你们，能够让自己的游戏生活和自己的人生结合在一起，是一件极其幸福的事情。而对于那些还在不理解和歧视中挣扎的读者，我们要说，请不要放弃，试着用不同的方式来与你们身边的人沟通，只要坚持不懈，并保持乐观和耐心，总有一天，你们会迎来属于自己的新生活。无论何时，UCG 与全体小编们，都会继续支持你们，如果你们有任何关于自己游戏生活中的故事，也欢迎来信与我们分享。

更多，访问：73139.blog.163.com



猎人训练营

好久没和大家见面，经过了长时间的怨念物取得，本期的龙人族工坊为各位猎人带来一套十分强劲的长枪套装。在“《怪物猎人》系列”中，由于攻击范围小、打击点集中、回避方式的改变，导致长枪一直属于十分难用的武器。但是手法一旦成熟后，长枪的弱势就会转变成优势，同时会给怪物带去极大的伤害。下面让我们一起去看看这件“觉醒长枪套装”吧！

★七年之痒——写在《怪物猎人4》发售之前的一些话

龙人族工坊

爆破长枪配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
レイジングテンペスト	【黑角长枪】	–	2洞
セレネzヘルム	【皇海龙头】	听觉保护+3、水属性攻击+1、斩味–2、匠+2	3洞
アーテイアxメイル	【神秘身】	防御强化+4、拔刀会心+2、属性解放+1	2洞
アーテイアxアーム	【神秘手】	防御强化+3、拔刀会心+2、属性解放+4、斩味–1	2洞
月光【带】	【月迅龙腰】	匠+2、剥取+2、斗魂+2、运气–2、研磨师–1	3洞
アーテイアxグリーヴ	【神秘脚】	防御强化+3、匠+3、属性解放+5	1洞
龙の护石	【龙之护石】	爆弹强化+10、气力回复+6	–

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	研磨珠X2	研磨师+4
头	匠珠【3】	匠+2、斩味–2
身	研磨珠X2	研磨师+4
手	匠珠【2】	匠+1、斩味–1
腰	早气珠【1】、早气珠【2】	气力回复+4、回避性能–2
脚	研磨珠	研磨师+2

装备数值

攻击：644 爆破：550 防御：579
耐性：火【1】水【–5】冰【0】雷【–9】龙【4】
发动技能：觉醒、炸弹人、砥石使用高速化、斩味+1、防御强化、体力急速回复

装备详解

在本作的长枪中，攻击力最高的长枪除了恐暴长枪之外就是这把黑角长枪了。644的攻击加上技能“斩味+1”后变成的紫斩就足以凌驾于其他长枪之上，而利用技能“觉醒”后开启该长枪的隐藏属性“爆破”后更是将这把长枪的输出提升至最高。550的爆破属性配合吃猫饭后发动“猫的火药术”可以将数值提升至600（碎龙已经在旁边哭泣了……），依靠长枪的“突进”可以给怪物带来不同寻常的感受。因为黑角长枪的斩味条比较短，所以在装备技能方面配备了“砥石使用高速化”，“体力急速回复”则可以将防御时消耗的体力瞬间回复，使本身机动性不高的长枪有一个很好的安全保障。这套装备惟一的一个缺点就是制作起来过于困难，因为装备中需要“さびた破片”和“大きな太古の破片”这样的素材，而素材只能依靠狩猎船才能获得，所以这点上就只能看玩家们的人品了。

优点：技能强劲，攻击力极高。
缺点：需要怨念物过多，不容易打造。





写在《怪物猎人4》发售之前的一些话

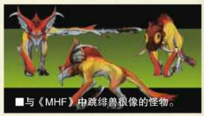
提到七年，我们首先想到的一个词就是“七年之痒”，这个词意指许多事情发展到第七年之后就会不以人的意志出现一些问题。《怪物猎人》发售至今也是七年的时光，从最初的PS2平台开始，到现在的3DS平台为止，回过头看看这七年，这条狩猎之路Capcom走得并非一帆风顺。这其中或多或少都有一些问题的存在，但是这些问题却一直构不成什么威胁。而在“《怪物猎人》系列”拼劲全力即将迎来狩猎的第八年时，《怪物猎人4》出现在了玩家们的眼前。

对于一个经历了PS2平台的猎人来说，《MH4》的改动简直如同抛弃一般放弃了原有的游戏系统。攀爬、场景破坏、高低差、跳跃等等，这些全新要素在游戏的两段PV中给玩家们展示了出来。而获得的反响呢？真的实在是过于一般。PV中出现的场景和怪物大多偏向于《MHF》（网络版和X360版），而骑在怪物身上进行攻击的系统则更像本社的另一款作品《龙之信条》。可以看出《MH4》更加偏向于一款实验性的作品，加上《MH》素有“国民级游戏”的称号，即使失败也不会赔钱，这也的确符合一个商业公司的行进策略。其实《MH》想要出一款续作实在太容易不过，加上老作品中的地图、怪物、装备即可讨好又卖座，可是这样的作品究竟是不是一款好的作品呢？

对于老玩家来说，每次新作品开卖后从狂热开荒到刷怪做装备，这样一次次的重复已经让太多人厌倦了。老玩家的流失对于一部系列作品是致命的伤害，所以Capcom才会下定决心大力改革，为的就是新作品能博得老玩家们眼前一亮，对游戏再次释放出热情。而全新改革后对于新玩家的吸引力也是极大的，《MH》一开始就是靠着口耳相传流行起来的。所以一旦新作品受到了大家的广泛关注，新玩家也不会因为之前系列的高难度而恐惧，反而会因为“大家都是在同一条起跑线上”的感觉加入到游戏中去。所以如果一味的追求保守，不思进取，恐怕最后带来的后果将是游戏随着时间被渐渐消磨得不复存在，等到那个时候真的发生了，我们还能看到那些熟悉的怪物么？

距离《MH4》的发售还有差不多大半年的时间，相信Capcom也会根据玩家们的反馈对游戏进行修改，所以在这之前，我们不应对其报以失望的态度。而除开3DS平台的作品之外，之前一直负责PSP版《怪物猎人》的监督一濑泰范已经好久没有出现在公众的眼前，虽然Capcom没有明确的告诉大家他的去向，但是也许在不久的将来玩家们会在其他平台上看到惊喜。

不管《MH》改革也好，更换平台也罢。我依旧相信会有一群“猎人们”在期待它的发售。不为别的，只为那曲振奋人心的《英雄之证》。最后，请期待在下期登场，由几位老猎人联合制作的《怪物猎人4》全方位报道！


■与《MHF》中跳绯兽很像的怪物。



更多，访问：73139.blog.163.com

风林火山VS

主持人 伽蓝

相信喜欢格斗游戏的玩家都一定不会错过最近刚刚结束的EVO 2012，在赛场上国人的优秀表现向世界展现了中国格斗家的风采，最终中国著名格斗玩家小孩更是收获了超级街霸4AE2012项目四强的好成绩。但这次要介绍的并非EVO 2012，让我们稍微将时间线拉回早前在澳大利亚举行的Shadowloo Showdown 2012格斗游戏大赛，中国拳霸战队的一行三人参加了这次比赛，下面就以这篇游记来回顾一下这段中国格斗家为国争光的旅程吧。

澳大利亚「Shadowloo Showdown 2012」格斗游戏大赛拳霸战队出征记

Shadowloo Showdown系澳大利亚Shadowloo游戏组织主办的世界性格斗游戏赛事，自2010年开办以来就吸引了来自全球各地的格斗玩家参与。本届Shadowloo Showdown 2012大赛已于5月5日-6日在澳大利亚墨尔本成功举办。赛事项目涵盖现今主流2D、3D格斗游戏，并邀请了中国大陆、香港、台湾、日本、韩国、美国、欧洲、科威特、新加坡等地数十位世界各地知名玩家参与，成为继美国EVO之外世界第二大家用机格斗游戏赛事。

国内首支职业格斗游戏战队-拳霸eLivePro派出三名选手代表中国大陆参加本次大赛。参赛成员分别是小孩（曾卓君）中间、大口（苏浩钧）左一、阿修（邬可夫）右一，这是国内顶级格斗游戏玩家首次走出亚洲参加国际性赛事。



比赛项目

超级街头霸王 街机版 Ver.2012

终极铁拳TT2

拳皇ⅩⅢ

街头霸王对铁拳

超级街头霸王2X

骷髅少女

灵魂能力5

终极漫画英雄对Capcom 3

街头霸王3.3在线版

VR战士5最终决战

5月2日

今天是出征首日，虽然是傍晚的飞机，但一早我们三人已经在公司集合做出征前最后的练习。吃过中饭，大家便由同事驱车带往皇岗口岸。简单过关手续后来到了香港境内，再一次坐上机场巴士终于在下午4点半到达香港国际机场。这时离起飞还有2个小时，三人便在机场内闲逛起来，不得不吐槽机场的无线WIFI，历经无数次连接-认证-断线循环后终于在5点半左右稍稳定一点，发好了在国内的最后一条微博。不一会机场广播便响起前往墨尔本的航班开始登机。大家带上行囊开始进入飞机，正式踏上了Shadowloo Showdown之旅。墨尔本，我们来了！



5月3日

经过9小时的长途飞机，落地的瞬间大家感觉解放了，显然久坐并不好受。出了机场大家开始感觉到一丝凉意，这个月份墨尔本开始入冬了，不过气温并不是很低，勉强还能顶住，而此时便见到了来接机的赛事主办方Ali，这位澳籍的中东壮汉一个热情的拥抱便让我们感觉到一阵温暖，简单问候之后他便驱车带我们来到他的家中，此时已见到日本众已经有部分人到场在对战了。大口见到如此多日本顶级选手在场，马上忘却了旅途的疲惫便开始了与各国玩家的交流，从当日早上9点至下午5点一直在野战。而整个过程也通过直播展现给全世界玩家观看。在野战中，对日本EXMAMEHARA的阿顿、GACHI-KUN的沙加特、EITA的豪鬼、美国F.Champ的达尔西姆等国际知名玩家都不落下风。而小孩在下午3点左右上阵，和台湾最强小向的阿顿以及日本MOMOCHI的科迪都有对战，基本上也是64左右的胜率，小孩胜多。

晚上受主办方邀请前往墨尔本最大的街机厅-Time Out参加由街机厅主办的超级街霸4AE赛事。当日共有超120名玩家参赛，除特邀选手外每名参赛人员都需要缴纳5


■Michael Tan VS 大口



■墨尔本最大型街机厅-Time Out


■当日在主办方家中的直播


■现场共有4组2012机台

更多，访问：73139.blog.163.com

元报名费，而最后的冠军将会从其中抽取一部分作为冠亚的奖励。种子除大小外，还有MOMOCHI夫妇、GACHI-KUN、EITA、弟子犬、MOV、Michael-Tan、Justin Wong、F.Champ、Toxy等名人。最终大口输澳洲最强CAMMY止步8强，阿修则输澳洲最强春丽止步32强，小孩在只输一局的情况下顺利拿到冠军，成为当晚最瞩目的玩家，各种神确认让在场所有人都叹为观止。



▲这里是铁拳TT2赛事的区域，因为还未发售家用机，主办方通过NAMCO直接租用了官方的机台。

5月4日

经过长途旅行和昨晚的疯狂，大家便是累到不行，从凌晨一直睡到下午才起床，而后Ali则带我们去到主办方安排的酒店内CHECK IN，他说今晚在赛事主办地还有VIP NIGHT，也可以说是前夜祭，将会有更多参赛的各国玩家前来。晚饭后来到位于墨尔本市中心的主办地，现场还处于布置状态，不少机台都还没有完全摆放好。渐渐地人开始多了起来，现场除玩家野战外，还有不少人在打Money Match。小孩坐定后先是拳皇13项目用火八、红丸、天狗开无双刷了在场所有玩家，基本都是1 VS 3拿下。而稍晚时刻，赛事直播舞台那边则开始了明星选手抢3战，小孩+大口 VS 日本组合EXMAMEHARA+GACHI-KUN 2:0、小孩 VS Michael-Tan 3:1，再之后则是世界联队（小孩、F-Word、POONKGO、Justin Wong、HumanBomb、澳大利亚第一息吹使）VS 日本队（Michael-Tan、Naruo、Momochi、Fuudo、Bonchan、Eita）1:5，Michael-Tan1挑5获得大比分胜利。就快散场时大口 VS Michael-Tan Money Match 3:2赢20元，小孩 VS Bonchan 3:0 VS Ryan Hart 3:2共赢30元。特别是小孩在对战时，现场玩家都大呼Crazy，F.Champ还称其为"The Best"，后来小孩状态极佳，到处找人打MM，可惜因为场地关闭只好作罢，小孩在延续了前日的强势之后，再次让在场玩家对这位拳皇少年留下深刻印象，成为了当之无愧的"野战王"。

5月5日

今日是Shadowloo Showdown 2012正赛开始的第一天，我们三位都摩拳擦掌准备迎接今天的考验。由于下午才是SSF4AE项目，大家中午左右才起床准备前往会场。到达后先是再次确认两项目当日的分组情况，大家看过分组后都胸有成竹，表示纷纷有大希望晋级。之后阿修在SSF4AE项目首先碰到警察及元使，均轻松拿下，小孩及大口的战况也是异常轻松。紧接着便是舞台直播，大口小孩依旧轻松击败对手晋级32强，阿修败于种子选手英国最强IBUKI F-Word被打至败者组32强。下午时分开始32强进8强的比赛，大口首轮遇日本EXMAMEHARA的阿顿，直接2:0拿下。之后遇到了上届EVO的大赛冠军-FUUDO的飞龙，这场比赛成为了焦点之战，不少人认为FUUDO会拿下大口，谁知大口稳健的打法让在场所有人都叹为观止，以2:0干掉FUUDO，顺利晋级胜者组8强，现场此时纷纷欢呼雀跃，为这位中国来的玩家喝彩叫好。而小孩这边在晋级时遭遇了



▲现场有不少COSPLAY，这位LILY同时也是本次赛事唯一女性STAFF



▲直播STAFF人员，忙碌于直播调试以及赛事解说

BANBABAN的嘉米同角色对战惜败，之后败者组又输给日本最强元使AMIYU而惨遭淘汰。此时，大口依然战斗在一线，16强进8强时输给日本最强警察瞬狱，而后在败者组再次遭遇FUUDO，这次大口同样没有手下留情，再一次干掉他，最终奠定了8强的一个席位，当日大口两度打败EVO冠军FUUDO的消息传遍世界格斗圈，被许多海外玩家称之为CHINA-DAIGO（中国的"梅原大吾"）。而拳皇13的预选，阿修遇到美国名玩家DJ-HUOSHEN止步16强，大口小孩则在毫无压力的情况下顺利晋级到第二天的赛事中。

5月6日

经过第一日的疲劳应战，大口小孩两位将参加第二日的拳皇13 16强赛及SSF4AE 8强赛。中午达到会场后便被告知即将开始拳皇13项目16强进8强的比赛，大口首场便是对决澳大利亚前亚军选手V1P3R，本以为会是一场恶战，但大口凭借优良的拳皇基本功硬是轻松拿下对手；之后在与TOKIDO的对战中更是在先输一局的情况下连扳两局把TOKIDO送入败者组。而小孩那边的对手则是来自韩国的POONKGO，也许不少人还不知道他其实在韩国也是一名KOF顶级选手，不过在小孩面前，依然是被轻松拿下而饮恨进入败者组。至此，大口小孩均入围拳皇13项目4强。下午4点左右，拳皇13项目4强直播开始，最终四强选手是大口、小孩、TOKIDO、POONKGO，首场是TOKIDO VS POONKGO，TOKIDO依靠其超强的天狗打出不少华丽的COMBO，最终击败POONKGO晋级决赛，接着便是大口 VS 小孩的中国内战，双方打得难分难解，不过还是小孩棋高一着，也获得进入决赛的资格。而之后决赛TOKIDO VS 小孩的对局堪称MVP局，在小孩被其连下数局的情况下，以其极快的适应能力最终用BILLY一挑三惊险获得该项目世界冠军。现场不少华人玩家均为小孩获得冠军而起身喝彩。大概晚上10点左右，超级街霸4AE项目决赛开始，大口肩负中国众多玩家期望，首场便对决TOKIDO的豪鬼，比分从1:0到1:1，现场观众都目不转睛盯着投影，大家都在期待胜出的选手，最终TOKIDO阿修罗闪空逃离版边立回击中大口，把大口彻底淘汰，虽然这次没有进入4强，但世界都认识了这位神一样的隆使，不愧称之为"CHINA-DAIGO"。



▲部分项目冠军合影（小孩在左一）



■SS2K12主场地CHECK IN台



■赛事直播舞台



■大口野战中



■小孩 VS Michael-Tan对局中

写在最后

最终历时2天的澳大利亚Shadowloo Showdown 2012格斗游戏赛事结束。10个项目的所有冠军都被东亚面孔玩家夺得。其中日本夺得7个冠军，中国1个，中国台湾1个，美国1个。小孩首次出征世界大赛便夺下拳皇13项目的冠军，在超级街霸4AE2012项目上只差一步便进8强。大口则打入了超级街霸4AE2012的8强，拳皇13项目季军。阿修是打进超级街霸4AE2012的败者组32强，拳皇13项目败者组16强，对于三人来说，这是一次很好的大赛经历，积累了不少经验。而在最近刚刚结束的EVO 2012中小孩更获得超级街霸4AE2012项目四强的优异成绩，接下来的世界大赛当属8月日本的斗剧，到时国人是否又会再一次闪耀赛场呢，让我们拭目以待吧。

更多，访问：73139.blog.163.com

本期“自由谈”的关键词是“Nintendo”，因为收录的两篇文章都与任天堂有关。《不灭的传说》，是一名资深塞尔达粉丝撰写的《天空之剑》评测文章，对游戏的评价非常高，对这款作品有兴趣的朋友不妨参考一下。另一篇短文则从市场营销的角度分析了 3DS LL 的定位和价值所在，推荐给喜欢业界评论的读者。此外，我们的信箱地址是：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



不灭的传说

《塞尔达传说 天空之剑》杂感

放下手柄，满身疲惫。看着电视机上《塞尔达传说 天空之剑》的 logo 印在纯黑的屏幕上，泪水早已止不住地流下。《天空之剑》的剧情就像一部传统的日本温情电影，剧情缓缓地展开，在迎来结局时触动泪点，主创在几十小时的游戏时间里把情感一点点埋进了我们心中。

塞尔达至今走过了 25 年的历程，如果说 FC 上的第一作《塞尔达传说》只是一款开放世界的 RPG，如果说 NDS 上的作品是解谜类 RPG，那么在 Wii 上出现的《塞尔达传说 黄昏公主》就真正奠定了系列在 A·RPG 领域的地位，而《天空之剑》足以让系列登上 A·RPG 的王座。

下文笔者将从几个方向浅谈对《天空之剑》的感想。

成长

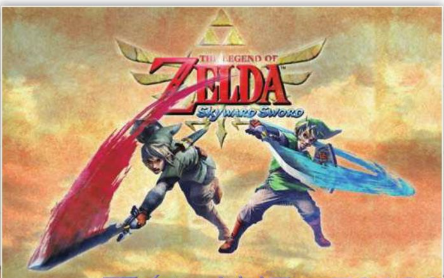
从 1986 年那个由像素点构成的林克，到 25 年后这个面目清晰的帅气林克。形象、操作、系统、画面都改变了许多，但惟一不变的是他带给我们的冒险感受。每一作中林克的“升级”都不显得突兀，他没有形象的经验值设定，你也不用思考该如何加点，你要做的就是跟着林克一起成长。当你第一次拿起手柄，面对不知该从何下手的食人花，到最后发现原来食人花可以顺着展开的方向轻易击破；当你第一次拿起木盾防御，却发现它的消耗速度根本不能称其为盾牌，到最后熟练地运用盾返来打倒敌人；当你第一次拿起天空之剑对付几个暗之尖兵，到最后在经历了三次试炼之后，面对一波又一波的暗之尖兵，发现原来自己的实力已经到达了惊人的程度。这不单是因为林克能力的增强，也是在几十个小时的磨练中，你已获取了冒险的经验，升级的不只是林克，还有你自己。

本作在画面和操作上的成长也是不容置疑的。

温暖的画面，亮丽的色彩，与《黄昏公主》那灰暗的黑色童话氛围完全不同。本作大胆运用水彩背景，卡通渲染技术的运用也极其成熟，这一切，带给玩家的是轻快和富有乐趣的冒险之旅。满世界的光线柔和且充满大气质感，使黑暗魔界入侵时的恐怖氛围被更好地反衬了出来。值得一提的是，就是在最终决战前，习惯性地以为会在充满阴暗与诡异气息的场地与终焉使者决战，之后便不断地怀疑自己的眼睛，如此惬意且充满希望的地方怎么可能是最终决战地啊？

提到操作，《天空之剑》让人觉得 Wii 的操作性能依旧没有被榨净。而且似乎也只有任天堂自己能如此娴熟地展现出自家机器的特性。MotionPlus 的加入让我们的操作变得更加精确，也带来了更多有趣的玩法，操纵 Beetle 飞行来执行各种林克无法完成的任务，扇动翅膀在空中飞行，改变炸弹花的抛物线，操纵过山车的行驶以及最终决战时持剑指天，吸收雷电之力，这些过程代入感十足。而林克的招式也变得少而精，不再像《黄昏公主》那样，空有许多剑术，却由于操作精度不够而不得不舍弃。

在操作和画面之余，《天空之剑》还有一张王牌，那就是音乐。“《塞尔达传说》系列”的配乐质量之高，相信玩过几作《塞尔达》的人都深有体会。无论是 BOSS 战宏伟的管弦乐，还是休闲段落中那简单轻快的音乐，本作的配乐总会有那么几首让你印象深刻。此外，《天空之剑》首次采用了全程管弦乐风配乐，虽然不能称得上完美，却也是任天堂一次成功的尝试。天空之国空灵的配乐，竖琴简单却动听的旋律，法伊醉人的歌声，都为本作的音乐加分不少。



完善

《天空之剑》相比《黄昏公主》而言，地图少了许多，没有了那些鸡肋的过道，但在同一张地图中玩家能够发掘不同的乐趣。第一次走过深林、火山、沙漠之后，当地图再次被限定在那里，第一反映是有些反感，为什么任天堂对《天空之剑》如此吝啬，但当你进入之后，你会发现这里和第一次来的时候完全是两张不同的地图。当在同一张地图中得到不同的游戏体验时，那种激动和惊讶之情难以名状。这也是任天堂之所以能博得粉丝喜爱的原因之一。《天空之剑》的整个冒险一气呵成，却也少不了值得探索的地方，天空之国周边的各种岛屿，散布于世界各地的女神宝箱，各种素材和各异的昆虫。如此注重冒险的体验，让人无论玩几次都不会厌烦。

而本作的剧情也比《黄昏公主》紧凑不少，主线任务围绕着主线剧情推进，不用满世界乱跑寻找什么线索，虽然没有明确的指示，但却能让人很容易产生联想，解决谜题。即使不知道下一步该怎么做，也有引导石的帮忙，事先录制的视频能更直观地帮助玩家，不用一边看着似懂非懂的文字一边自己揣摩。

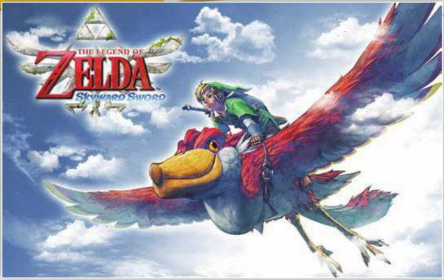
本作的迷宫在设计上可谓巧夺天工。就像舞台剧的布景一样，在台上的每样东西都有其存在的价值。迷宫中没有多余的物品，游戏中也没有多余的 NPC，每个 NPC 都有其存在的意义，有自己的生活和时间。整部游戏就像一出完美的舞台剧。看似简单的三种类型的迷宫，随着剧情的展开，在你经历试炼时，迷宫风格与以往大不一样，但三大元素的主题却在迷宫中有充分的体现。在试炼前寻找精神之泪的过程也简化了许多，升起的白色光柱让玩家的目标更明确，全心思考该如何获得。面对时间的限制和守卫的侦查，这时候的《天空之剑》更像一部潜入剧。这一切，都使游戏的乐趣和投入度再次提升。

传承

“《塞尔达传说》系列”每一部作品都有自己的特色和传承的地方。不灭的三大元素“力量、智慧、勇气”构成了《塞尔达》世界最基础的概念，也是每作中三个紧密关联的迷宫构成。从《时之笛》开始出现的 Sheikah 和其标志性的象征“泪之眼”，也在后续的作品中不停地出现。作为一部被任天堂官方作为“创世的时代”后的作品，Sheikah 族和身上的泪之眼标志至今

本栏目文章仅代表作者个人观点。

更多，访问：73139.blog.163.com



应该算是在海拉尔历史上的第一次出现。Sheikah族的使命就是世代守护着Hylia女神的转身——塞尔达。而他们身上的眼睛的标志也在海拉尔的世界中频繁出现，无论是古代遗迹还是天空之剑上，都有各种眼睛的标志。而眼睛这一象征，从第一代《塞尔达传说》就早已出现，BOSS身上的眼睛往往都是弱点，关节处几乎都有眼睛的雏形。分析其存在的意义似乎和“荷鲁斯之眼”接近，既是权利的象征，也是真实和神圣的庇护所。

此外，本作对海拉尔世界的塑造，又令《塞尔达传说》系列”变得更丰满。根据官方给出的时间线，三大女神创造世界，Hylia女神与五个种族的亚人一起对抗魔族，并且将之封印之后，本作故事才发生。Hylia女神的转世传说和Sheikah的存在，解释了塞尔达公主的宿命与存在的缘由。而五种亚人，之所以与其他《塞尔达》作品不同的原因，大概也是因为世代更替和生物进化。而对于女神时代的文字，也就是那些镌刻在天空之剑石碑底部的文字，却因年代久远，无法解读。如果想要破译这些文字，也许只能等到讲述女神创世故事时，才能得到一个合理的解释。而其他几个时期的海拉尔文字，都几乎可以用平假名，英文和数字来进行解读。从特有的文字和生物可见，对于塞尔达世界的塑造，任天堂足够严谨，没有哪款游戏拥有6种文字:《天空之剑》创世时代文字（未解）;《时之笛》时之勇者时代文字（孩童时期）;《时之笛》时之勇者时代文字（成人时期）;《塞尔达传说》光与暗时代文字（未解）;《黄昏公主》黄昏的时代文字;《风之杖》大海原时代文字。

遗憾

因为Wii的机能问题，手柄的操作精度依然会对游戏体验有一定程度的影响。然后就是语音，无论是周期限制还是容量制约，对于那冗长却没有语音的对话多少令人有些不耐烦。假如弥补了语音的缺陷，相信每个人物都会被塑造得更生动且深刻。

《天空之剑》是一部大气而细致的冒险史诗，作为系列粉丝，千言万语难以尽述笔者的感受。要感谢任天堂在如今快餐化的游戏市场中能让我们体验到最纯粹的游戏乐趣。主创们似乎希望玩家在空灵的音乐，五彩的游戏世界中，回想起年幼时对冒险的渴望。最后依然老套地祝福下一款在Wii U平台上的高清《塞尔达传说》，带给我们的不只是画面上的冲击，而是在剧情和游戏体验上都能充分展现冒险魅力和Wii U新意的作品。**[文：游成海]**



从3DS LL发售
看任天堂的多样化和差异化战略

出乎很多人的意料，在E3发布会后不久，任天堂就公布了3DS LL。3DS LL的诸多特性中，最大的特点，就是屏幕尺寸的增大，上屏从原本的3.58英寸增大到4.88英寸（横106.2mm×纵63.72mm）；下屏从3.02英寸增大到4.18英寸（横84.96mm×纵63.72mm），很多人惊呼手上的3DS开始过气了。其实这倒未必，在笔者看来，这个只是任天堂产品多样化和差异化的一种战略。

相似的案例我们能从任天堂的NDSi LL上看到。这款被笑称是“老人机”的机型，在NDSi的基础上增大了屏幕尺寸。并且在首日就取得了突破十万台的好销量。在NDSi LL畅销的同时，NDSi并没有淡出人们的视野。这两款机型的共存实际上完善了任天堂的掌机产品线。

对于3DS与3DS LL来说，虽然有着相同的产品核心价值，但在外观和使用体验上有差别。为了平台的统一性，3DS LL的屏幕增大了90%，但是分辨率没有变化。虽然还没有拿到实机，但我认为精细度不如3DS是必然的。随着屏幕的增大，便携性有了很大的限制，这对于喜欢出外游戏的消费者来说是一个负担。3DS LL在机能上并没有变化，所以消费者可以依照自己的需求选择3DS或是3DS LL。3DS与3DS LL根据顾客的不同需求，有着不同的使用体验。追求便携性，追求画面精细度的玩家，会选择3DS；追求大画面的震撼感，不喜欢带着掌机出门的玩家，则会选择画面更大一些的3DS LL。这两款产品是并存，并不是相互取代的关系。而且任天堂在发售主机中是盈利的，这与其他厂商亏本销售主机依靠软件盈利不同。通过多样化的产品线，任天堂可以从中获得更大的利益。

随着商品市场的发展，消费者的需求日益多样化、差异化和个性化，大众消费逐渐转化为细分的群体消费。针对某一部分群体进行产品设计，形象定位和广告宣传，就能更多地适应消费群体的需要，从而获得更多的消费群体信任。任天堂的战略是符合市场的需求的。通过多样化、差异化的产品线布置，让3DS掌机更加深入人心，也可以覆盖的年龄层也会更广。我们知道，过往的任天堂，由于产品设计和软件原因，消费的年龄层次是比较低的。但是随着机能的发展和软件的逐渐开放，我们看到适合更多年龄层的软件出现在了3DS上，例如“《生化危机》系列”等。这对于改变任天堂以往的形象是重要的，也是必须的，所以任天堂推出3DS LL符合了市场和消费者的需求。

作为一个企业来说，这样的多样化和差异化战略，面对当今多变的市场，起到了降低产品市场风险的作用。虽然3DS的销量反弹取得了巨大的成功，但是市场多变，如果在延伸产品中的某一种经营失败，遭到消费者的排斥，根据消费者好恶心理的传递原则，其负面影响会影响到该公司的所有产品。而今任天堂在家用机领域，即将推出的Wii U面临不小的竞争压力，是否能得到市场和消费者的认可还是一个未知数。与此相比，3DS LL是在3DS成功的基础下改进一部分性能的产品。会不会成功还很难说，但只要产品没有出现大的质量问题，可以获取一定的收益。而且游戏市场是一个发展到一定阶段的成熟市场。在成熟的市场中，采用多样化和差异化的产品线，比单一化的产品品牌战略要更优越一些。此时通过产品的多样性积累更多资金并且分散压力，可以起到降低市场风险的作用。

水可载舟亦可覆舟，虽然作为一个企业来说，任天堂的策略无可厚非。但是对于消费者们来说，尤其是任天堂的核心消费者，看着首发的3DS降价一万日元，如今又来了一款3DS LL，心里一定不太好受。很多消费者面对任天堂的掌机，持着“再等等会有新机型”的态度，谁都不想自己手头的机型很快就被新机型所替代。所以衷心希望任天堂在获取更大利益的同时，也要照顾好核心消费者的利益。免得消费者对任天堂这个品牌失去信任。**[文：绚世]**

更多，访问：73139.blog.163.com

多边共享



最“钟”幻想

多边宝箱

华尔兹 提供

当今可以凑足 12 代的游戏真不多，最著名的应该还得是“《最终幻想》系列”，12 这个数字能联想到什么？答案是时钟，这款时钟上集结了“《最终幻想》系列”从 1 代到 12 代中所有的 LOGO，围成一圈，正好对应了传统钟表上的 12 个点。中间还有经典的《最终幻想 战略版》LOGO。当然，既然是 12 个数字，这其中就会少了《最终幻想 13》，不过我们可以再等个几十年，然后“《FF》系列”出到第 24 代，或许我们就可以看到记录 24 小时的时钟了。



《MGS4》大更新！

纱迦 提供

多边趣闻

《潜龙谍影 4 爱国者之枪》无疑是 PS3 历史上最具分量的第三方独占游戏。游戏发售的时候，PS3 还没有奖杯系统、由于之前有不少游戏如《未知海域 德雷克的宝藏》都是以更新的方式追加了奖杯，因此当时有不少玩家都希望《MGS4》也能有样学样。不过随着时间的推移，大家也渐渐接受了《MGS4》的事实。

出人意料的是，最近 Konami “悍然”宣布，《MGS4》将于夏天迎来一次更新，此次更新将让游戏追加奖杯！这个消息无论对于奖杯迷还是 MGS 饭来说无疑都是个利好消息，不过奖杯内容目前仍未公布，如果等同于游戏中内置的勋章，那还真不容易。要知道有的勋章可是需要被发现 1000 次、爬行 150 分钟这样的。

此次更新的另一大亮点在于游戏将支持完全安装。在《MGS4》发售的年代，PS3 的标配是 40G ~ 80G，而《MGS4》的容量超过 40G，完全安装是不现实的。因此小岛组想出一个折衷的办法：分章节安装。当玩家进入新的章节时，游戏首先要安装数分钟，之后才能进行游戏。不过为了节省容量，当玩家安装新的章节时，之前已经安装的章节就会被删除。以今天的眼光来看，毫无疑问这是一个反人类的设定。如今更新之后就可以做到完全安装了！



8 月底《MGS4》还会推出廉价版，廉价版内容为更新后的版本，如果你还有兴趣的话可以优先考虑本作。

“第一家”生化危机餐厅正式开张

金馆长 提供



多边趣闻

很早以前就听说外国有生化危机主题餐厅（其实国内也有，而且数量还不少……），但是这家可是很有来头的，因为这家餐厅是 Capcom 自己开的。具体位置在涩谷 PACO PART1 的 7 层。

餐厅的招待员都是被称为“S.T.A.R.S. Angelique”的年轻女性服务生，服装风格比较……粗犷（具体见图），除了女服务生比较有吸引力之外，餐厅内还有一个真人大小的追迹者模型以及各种枪械模型。最离奇的是里面还有表演项目，演员 COS 成 S.T.A.R.S 成员给观众表演——总结起来就是四个字：一群中年大叔……

菜品方面倒是比较普通，比如“红绿药草搅拌沙拉”、“队员专用杯面”、“威斯克最喜欢的冰激凌”、“维罗妮卡饮剂”……论重口程度的话很多外国的同人餐厅能直接战翻这个所谓的官方餐厅就是了……该餐厅预计营业一年。







巴隆的酒吧—《极度混乱》官网活动

铃 提供

多边趣闻

白金工作室近期发售的动作类乱斗游戏《极度混乱》虽然刚刚在 7 月 5 日发售，但日站官网（http://maxanarchy.jp/）的活动早已从 5 月 31 日起喧哗地展开。进入官网后点击左下角的图标即可进入巴隆的 Asylum，虽然 Asylum 翻译过来为避难所，但进去后发现环境更像是游戏中的酒吧。

酒吧里的主要作用是为玩家提供游戏中的相关情报，比如游戏中的对战规则、角色背景以及他们的战斗风格等等，此外还有数个内容不一的小游戏让玩家挑战，如猜大小、看图猜人等。

■主页上左下角的酒吧入口。



■能快速赚取点数的“猜大小”游戏。



完成这些挑战可以取得对应的点数（Point），点数会显示在页面的右上方，存到 100 点可以换取本作主题的屏保、300 点可以得到 5 首由制作人精选出来的 BGM、而 500 点则可以直接换取游戏中网络模式里的两种对战规则。除了完成小游戏外，阅读到目前为止已经连载到 Vol.11 的主题内容、参加官方的女性角色投票选美活动，又或者在阅读主题内容时于页面右下角输入评论等等，都可以获得对应的点数作为奖励，不过个别行动有点数限制。注意与点数相关的活动只对应目前已经发售的日版游戏，延迟到明年发售的港版和美版则不算在内。

更多，访问：73139.blog.163.com

买育碧周边，到育碧工作室

铃 提供

多边趣闻



我想许多FANS都想买到官方出品的优质周边，却总是苦于找不到最佳的购买途径，如果你是育碧的忠实支持者，那么你的问题已经解决了，育碧工作室制作了大量官方周边，正在线上商城中热卖，这其中绝大部分周边都是围绕“《刺客信条》系列”的。

在前几期的多边共享中，铃曾向各位介绍过《刺客信条Ⅲ》的一款限定版之一——工作室限定版，这个在工作室网站上就能够预定得到，只是之前十美元的限时优惠已经结束。除此之外，这里还有大量《刺客信条》主题的T恤甚至连帽衫，连Ezio的金属腰带扣都有得卖，一不小心还能赶上打折促销，部分热门款式要是动作稍慢些就会被别的玩家抢光。这段时间最受玩家关注的周边系列都与《刺客信条Ⅲ》有关，游戏还未发售育碧就已经准备了种类繁多的周边，想买的玩家就赶紧吧！

如果你暂时没有中意的物品或自己喜爱游戏系列的周边，也不要灰心，因为工作室的东西是会逐步更新的，把网站收藏起来多关注新情报就好，就算不准备买，经常上去看看也是很不错的，只看不买不是罪啊！育碧工作室网址为：http://www.ubiworkshop.com/



基友相处亦有学问

多边影视

稀饭 提供

《共同法则》



当Wes Mitchell和Travis Marks双双坐在婚姻咨询课程的教堂上时，其他人都以为他们是一对差异有点大的同性恋夫妇，Wes是位衣着得体的白人男子，个性认真而且喜欢纠结枝末细节，Travis则是一位拿牛仔裤和夹克当正装的黑人小伙，有着迷人的眼神和大大咧咧的性格。这两人并排着坐在一起就有种独特的冲突感，互相对话时更是妙语连珠互相拆台，但令各位腐女失望的是，他们其实只是一对工作上的搭档，两人都是警探，并且已经一起工作了一段时间，尽管工作能力都很强，但两人却总是合不来。一次过火的冲突爆发后，他们被顶头上司强行派到Dr.Ryan的婚姻咨询课程上，被迫好好地学习一下要如何好好地彼此相处。

尽管整个故事仍然是典型的刑侦局，但《共同法则》的最大看点仍然是这一对基友之间的各种冲突，两人不但生活习惯差异颇大，行事方式和出身条件也有极大的不同，办案的方法也有点南辕北辙，经常互相吐槽斗嘴，比起探案剧情更为有趣，所以这部几乎每集都有追逐和交火情节的片子却被分类成了喜剧片。腐女们自然是不能错过本片的，各种基情四射的场面足够调动起你们的想象力，而其他读者们如果想要看看两人如何唱双簧来乐一乐，也不妨下载来观看一下。



友基特约绘画小教程《魔法波波女VIOLA》

作　　者：巴萨小马
使用软件：Photoshop CS5、Painter11
使用设备：友基Rainbow3数位板

这次为大家带来的小教程绘制的形象是《灵魂能力5》里边的VIOLA。个人比较喜欢VIOLA的2P形象。魔法波波女VIOLA是刀魂5里的新角色，魔法球可以放到屏幕的任何位置，也可以随时召唤。有很强的牵制能力。



01. 手绘草图，然后将草图扫描进电脑用Photoshop调整一下对比度，把不必要的灰色曝光掉。新建一个正片叠底属性的图层，用虚一些的笔刷画出这张画的基调。



02. 合并所有图层，将调整好对比度的草图导入Painter中。用载色油画刀将头发、背景绘画得协调一些。



03. 回到photoshop中，建立选区，把人物和背景分开来画。大多数画手是从开始阶段就分开来画，因为是手绘草图的关系，所以到这一步才刻意的将人物抠出来画，这一步比较考验耐心，也是很关键的一步。



04. 在人物和背景图层之间选择性的加些光源，避免画面边缘过于生硬。



05. 再回到Painter中，结合使用喷笔、油画刀、调和笔三种笔刷，细化脸部和头发。



06. 特效笔中有一个“发光”属性的画笔，用来绘制魔法球最合适不过了。最后再回到photoshop中，使用亮度对比度、色彩平衡工具调节整体画面效果。画面中的颗粒质感是用滤镜里的锐化边缘做出来的。



更多，访问：73139.blog.163.com



EXTENDED CUT

读游戏 GAME STUDY

文 稀饭　美编 心の永恒

各位是否还记得 UCG 296 期读游戏栏目刊载的《质量效应 3》结局分析"？时隔 3 个月后，我们才终于等到了 Bioware 许诺中的结局补完 DLC "Extended Cut"，其内容正如名字所示，是对游戏结局的补充和改良，涉及到的内容不算多，1.89 GB 的内容主要还是集中在对结局影像的添加和改造上，对于游戏过程的影响则相当小。无论各位玩家对于《质量效应 3》原本的结局有何种评价，这个 DLC 都是不容错过的，关于这个 DLC 内容的细节，就请让稀饭我来为大家一一列举。

DLC数据一览



发布日期	6月26日
对应平台	X360、PS3
容量	1.89 GB
价格	免费
使用条件	任何拥有《质量效应 3》游戏的玩家都可以使用本 DLC，但是已通关的玩家需要重新在进攻克鲁伯斯基地阶段再进行一次游戏才能够观看新的结局内容

DLC内容一览

- 向神堡传送点冲锋剧情增添新动画
- 增添谢帕德进入神堡后的新动画
- 与幻影人对峙阶段内容更改
- 完全说服幻影人所需的模范/叛逆值增多
- 增添与男孩幻影（催化剂）对话的内容与影像演示
- 重新打造的四个结局画面

冲锋阶段新动画内容简述与详解

简述

这是游戏中最有意思也最令人热血沸腾的一段剧情，不过却留下了一个漏洞：当谢帕德被激光命中而陷入昏迷时，其余两位一同发起冲锋的队友去向不明，却在最后的结局画面中出现在诺曼底号上，但是因为在结局当中诺曼底号应该在太空鏖战，两位队友到底是什么时候回到诺曼底号上的？

这个漏洞在本次 DLC 当中得到了修改，在冲向传送点的途中，谢帕德一马当先，两位队友紧随其后，但一个收割者从天而降，发射出招牌式的红色激光射线，试图阻止联盟的地面部队接近传送点。谢帕德躲过了被爆炸轰飞的联盟运兵车，但跟在他身后的两位队友却没有那幸运，他们几乎被另一台遭到激光射击并凌空飞起的运兵车所砸中，然后又被卷入了运兵车的爆炸中，两人都受了不同程度的伤害。担心队友安危的谢帕德停下了脚步，呼叫诺曼底号降下地球，接走了受伤的队友，然后继续发起了冲锋，直到他被卷入了收割者激光引发的爆炸中。

详解

就稀饭我个人的角度看来，这段新增添的动画内容的确填补了之前剧情留下的逻辑缺陷，也很好地解释了队友们为什么会出现在诺曼底号上。但尽管如此，对于这段剧情的安排，我不得不给出"生硬"这样的评价，比起原版的一气呵成，这段动画不但破坏了冲锋阶段应有的热血感觉，也彻底毁掉了整个剧情的节奏，使得整个冲锋阶段变得极为拖沓，甚至有点儿狗血，毕竟在诺曼底号救援受伤队友的时候，已经足够收割者把这台目标巨大的飞船轰下来几遍了，偏偏无论是诺曼底还是只被几台运兵车当做掩体保护着的谢帕德都安然无恙，显得有点不太真实。不过关于诺曼底号为什么没有继续留在原地为地面部队提供火力支援，我个人的想法是，因为收割者离传送点太近，诺曼底号无法使用大威力的武器对收割者发起攻击，不得不撤退。不过这个解释并非毫无问题，因为玩家狂奔的途中还有联盟的战斗机出现在谢帕德上空，他们却在向着收割者和传送点开火。对此，我只能认为是战斗机的机关炮威力和诺曼底号的导弹差距太大，可能不会对传送点造成伤害，



驾驶员纯粹是出于本能地在向收割者开火，哪怕他们很清楚这不可能对收割者造成任何伤害。

有趣的是，两位队友的受伤程度并不是完全一样，其中一位还可以自己行走，另外一位只能依靠谢帕德扶持，但在最后阶段会有一段台词。这两位队友是谁，取决于玩家在地球战役中选择带领的队友身分，而决定两位队友中哪一位受伤更重并获得讲台词的机会的规律则尚未明晰，稀饭我两次进入这个阶段，一次带的是两位人类队友艾什莉和詹姆士，第二次把艾什莉替换成了 DLC 队友贾维克，结果第一次受重伤的队友是艾什莉，因为稀饭我使用的谢帕德已经与艾什莉建立了浪漫关系，所以在一段带着缠绵悱恻的离别对话后，她被詹姆士带上了诺曼底号。但在第二次游戏当中，受重伤的换成了詹姆士，他表示自己仍然能够一战，但最后还是被谢帕德说服，让诺曼底号带他离开了地球战场。目前不清楚浪漫关系是否具有触发这段剧情中对话的优先权，因为测试这个结果所需要的游戏次数太多，而且鉴于这段剧情对于游戏过程没有关键性影响，这里就不再赘述更多相关的研究了。

更多，访问：73139.blog.163.com

增添谢帕德进入神堡后的新动画

简述

新增添的剧情交代了太空中的战况。在谢帕德醒来并击败傀儡和掠夺者后，成功地进入到封闭的神堡内部，而此时在地球大气层外，谢帕德召集起来的联军正在和收割者进行鏖战，虽然各个种族的战舰都在尽力与收割者搏斗，但战况并不明朗。此时仍然在旗舰当中指挥战斗并保护擎天炉的哈克特上将收到了报告，得知终于有人成功进入了神堡内部。他命令各个舰队挺住，一定要为进入内部的人争取到打开神堡封闭结构的时间。此后在谢帕德进入神堡时，他还会听到安德森与他的联络，并且一路向着神堡深处走去。





详解

比起有点刻意安排的冲锋阶段新剧情，进入神堡后的动画算然并不长，但看点比较多，填补漏洞方面也比较完善。在之前的旧版结局当中，这一部分的问题之一是外面的联盟军队似乎不知道谢帕德进入了神堡，却又在他解决了神堡封闭的问题后瞬间取得了对他的联络。而在新版的结局当中，这个问题得到了交代，联盟的军队确认了有人进入到神堡当中，他们应该会在当时立刻进行排查，并且发现进入神堡的就是谢帕德指挥官，从而为之后的情况作出了铺垫。

旧版的第二个问题，也是结局幻觉阴谋论中的一个论证点就是安德森竟然先于谢帕德进入了传送点，而且还毫发无伤，更离谱的是他竟然立刻察觉到谢帕德被传送到了神堡当中，并利用耳机和谢帕德取得联系。所以许多玩家会认为谢帕德进入神堡后遇到的所有事情都不过是种幻觉。但是在新结局中，安德森在对话中已经说明了他是在谢帕德之后进入传送点，只不过因为传送点的传送似乎具有随机性，所以他被传送到了另外一个地方，于是便领先了谢帕德一步。这里不但合理地解释了安德森的出现，也说明了为什么他会尝试用耳机联络谢帕德，因为他很清楚谢帕德已经进入了神堡。

除了让剧情承接更为合理外，这个视频也有一个亮点，就是向玩家们展示了收割者在太空战当中的强大战斗力。他们可以顶住一台战舰的炮火，直接用触手状的肢体发动近战攻击，彻底摧毁对方。要和这样的怪物作战并取得胜利，几乎是不可能的事情。

与幻影人对峙阶段内容更改 &完全说服幻影人所需的模范/叛逆值增多

对于许多经历过这一段剧情的玩家来说，DLC对于这段剧情的更改有点令人沮丧，因为实际上对话选项和内容的改变非常小，沿着模范/叛逆选项来进行对话的玩家几乎感觉不到变化——直到他们因为说服所需的模范/叛逆值被改高而不得不选择普通对话选项为止。这个更改幅度非常大，许多在之前的结局对话中能够成功说服幻影人的玩家都纷纷表示自己无法在新的四个对话选项过程中选择每一个模范或叛逆选项，而稀饭我在第一次游戏过程中甚至发现自己只能选择前两个对话选项，后两个对话选项都是黑色，而在使用DLC之前，我的模范值已经足以说服幻影人自杀。之后，我尝试着完成了自己还能完成的所有支线任务，取得了所有能够取得的模范值，再次进入结局阶段，却还是失望地发现自己仍然只能达到第三个对话选项，却仍然不能选择第四个对话选项。不过这个问题或许可以在玩家进行二周目游戏时得到解决。而已经尝试过说服幻影人的玩家请记得，在没有说服幻影人自杀的情况下，玩家必须面临抉择，在幻影人举枪对着安德森和对着谢帕德时，分别会出现一次开枪提示，这个提示是红色的，习惯选择模范行为的玩家可能下意识地会忽略这个提示，但第一次忽略这个提示会让安德森被杀，而第二次则会让谢帕德被杀，从而导致GAME OVER。无论如何，玩家必须开枪解决幻影人。



增添与男孩幻影（催化剂）对话的内容与影像演示

简述

谢帕德开启了神堡的封印，但在与擎天炉结合后，神堡却没有发生任何改变。努力想要再触碰控制台的谢帕德指挥官陷入了短暂的昏迷，他被传送到了神堡与擎天炉的结合处，并遇到一个使用他见过的男孩作为形象出现的构造体意志，它就是催化剂，也是收割者集体意志的体现。催化剂解释了它的诞生缘由与行动目的，也揭露了一个残酷的真相：创造了收割者的种族，最后成为了收割大循环的第一个受害者。而擎天炉则是几次收割大轮回中，有机种族代代改进出的装置，这个装置可以为神堡提供能量，并且把所有的质量中继器都作为扩散工具，用于在全宇宙散播神堡中发射的能量。但这些能量到底是什么？这要取决于谢帕德指挥官的意志。作为第一个来到催化剂面前的有机生命体，他能够决定全宇宙的未来。催化剂为谢帕德提供了三种解决方案，并解释了其中的细节，然后将决定权留给了谢帕德本人。

详解

显然，在DLC内容当中，这个部分才是精华所在，催化剂会比之前的旧结局中更为详尽地解释了收割者的由来和它们的行动目的。虽然在整个游戏过程中，收割者都被塑造出一种恶势力的形象，而且它们也的确实实在在地威胁着有机生命文明的存在，但是，收割者本身并不是带有感情地来实施这个行为，它们的行动方针仍然是机械式的，无所谓仇恨或喜悦，一切都只是按照既定程序执行。某种程度上，收割者是一种解决有机生命体和无机生命体之间争端的有效办法——尽管这个方法内含的逻辑过于简单粗暴。

擎天炉的出现与谢帕德的努力让催化剂承认了有机生命的智慧和毅力，所以它们把选择权交到了谢帕德这个有机生命体的代表身上。在提及三种选择时，玩家都可以选择让催化剂提供更多的细节，并且提前观看一些结局动画的片段，以更直观地了解到这种选择背后的好处与代价。三种结局的选择当中，代表红色摧毁并非那么智能，神堡发出的能量并不单单会摧毁收割者，也会摧毁所有无机生命体。代表蓝色的控制会让谢帕德丢失作为人类的身分，成为收割者的最高意志，在一开始，谢帕德可能会基于自己作为人类的情感和责任感出发，指挥收割者帮助人类。但是，随着时间推移，丧失了人类特质的谢帕德很有可能会被收割者的意志同化，从而导致大收割循环再次出现。而代表绿色的融合则透露出了一个重要的讯息：收割者其实一直打算将有机体和无机体进行融合，但是过程并不顺利，结果是一再失败，而谢帕德的出现让这种美好的设想有了实现的可能。最重要的是，融合的可能性会变得如此高，应该和谢帕德自己独特体质息息相关，因为严格来说，谢帕德早已不再是一个单纯



更多，访问：73139.blog.163.com

的有机生命体，克鲁伯斯在复活谢帕德时肯定使用了人工技术，甚至可能是来自收割者的技术。所以尽管谢帕德仍然认为自己是一个人类，并且愿意为地球而战，但他同样也是有机生命与无机生命融合的最好例子，因此利用他作为样本发射出的能量才可以从根本上达成有机生命和无机生命的终极融合。

最后要提下，在玩家可以控制谢帕德后，如果对催化剂开枪，则会触发最为糟糕的无光结局，鉴于应该没有几个玩家会愿意接受这样的结局，这里也就不再赘述了。



三结局共通元素

- 神堡发射能量情况细化
- 地球战况动画加长
- 更改能量发射后质量中继器状态
- 增添诺曼底号脱离地球战场动画
- 增添其他星球战况动画
- 更改诺曼底号被能量追逐时的状态
- 增添神堡一役后各宇宙文明状态变化静态绘图与配音解说
- 增添队友悼念谢帕德动画
- 增添诺曼底号飞离坠落地所在星球动画

红光结局

这个结局应该是许多玩家会继续选择的结局，很大一部分原因是这个结局为玩家们留下了希望，让谢帕德指挥官有了存活的可能。从细节上来说，这个结局和其他结局共通的地方就是对神堡发射能量时的情况进行了细化描绘，并且优化了能量光芒的表现方式。地球战况动画方面，最值得关注的重点是伦敦大笨钟在能量冲击波中存活了下来，同时也增添了一段两位联盟士兵在傀儡追击下幸运逃生的动画。之后的共通改变则是能量发射对于质量中继器的影响。在旧结局中，能量发射会导致质量中继器爆炸，但是因为在《质量效应2》的DLC“到达”当中，谢帕德曾经因为引爆一个质量中继器而毁灭了一个星系，这个设定会让人疑惑是不是整个宇宙当中文明种族的主星系——包括太阳系都被炸成粉碎。新动画改善了这个问题，修改为质量中继器只是因为损坏而分散成几个残破的部分，但并没有被炸毁，而且是处于可修复状态。

之后这个结局还增添了阿莎丽人母星费思雅和克罗根人母星图昌卡战斗胜利的动画。诺曼底号逃脱能量光芒追击的动画则经过了修改，飞船并没有被追踪而至的能量击毁，以呼应最后的诺曼底号飞离坠毁点的动画。静态绘图描述各个文明和各位队友去向的动画当中，解说者是哈克特上将，他描述了各个种族的情况，最重要的则是表明了所有种族都会在战争的创伤中恢复过来，人类不但重建了地球，恢复了质量中继器的功能，甚至修复了神堡！考虑到神堡在战斗结束时位处在地球上方，很有可能这个地方变成了以人类为主导的居住地，甚至会令太阳系成为整个泛宇宙文明世界的中心地带。

而在悼念谢帕德的动画当中，负责在飞船纪念碑处贴上谢帕德名字的会是谢帕德发展了浪漫关系的角色，不过这个版本当中，谢帕德名字并没有被确实贴上去，而是被谢帕德的情人拿在手里仔细摩挲。很遗憾的是，尽管玩家让谢帕德有了生存的机会，对比其他两个结局的悼念动画，玩家们会很容易地察觉到有一位队友缺席了，那就是EDI。显然她的新身体甚至是她本身作为AI的存在都是红光能量摧毁的对象之一，所以作为谢帕德存活的代价，EDI被永远地毁灭了。



最后，似乎谢帕德在废墟中醒来的动画也被略为加长，不过信息量并没有改善，玩家们甚至还是无法确认那个在废墟中恢复呼吸的人，到底是不是谢帕德。

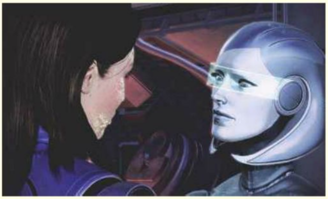
蓝光结局

蓝色的控制结局中，首先和其他结局的一大不同点就是神堡没有在发射能量后遭到摧毁，而是完整地封闭了起来。而质量中继器则仍然遭到了损坏，不过之后玩家可以在动画中看到收割者在谢帕德意志的指挥下在修复中继器。地球战况方面，对于这股能量的作用方式表现与融合结局有类似之处，不过能量在收割者身上生效时的光影效果则和毁灭结局较为类似。两个联盟士兵与傀儡交战时，其中一个会被傀儡扑倒，不过很快就因为蓝色控制能量的到来而得救。

蓝光结局描述的其他星球战斗胜利动画，用的仍然是费思雅和图昌卡，而在静态图片动画中，负责解说的是已经变成了收割者最高意志的谢帕德。比起其他两个结局，控制结局展现出的未来并不那么令人欣慰，虽然谢帕德以有机文明的守护者自居，但收割者对于大多数生物来说仍然是一种令人又敬又畏的存在。

最后，在悼念谢帕德的动画中，谢帕德的情人会把他的名字真正地贴在了纪念碑上，代表着那些谢帕德所熟悉的人们，都已经接受了他的死亡。

绿光结局



融合结局对于能量光芒的优化之一就是让这种能量不再显得极其霸道。在地球战场上，这种能量发动时不再是席卷地面的能量波，而是一种耀眼的光芒，随着光线的照射，无机生命和有机生命都受到了影响。不过在之后的联盟士兵与傀儡近身肉搏中，这种能量又变成了类似波浪般的存在，但它的影响效果是不具备冲击力的，而且所过之处还会残留下类似极光的效果。被融合能量触及的傀儡几乎在一瞬间便重新拥有了情感和高级智能。

神堡发射能量后毁坏和质量中继器因为发射能量而损坏的情况和红光结局一致，不过这个结局中，描述的却是特瑞人的星球战况。仍然有登场的克罗根人身上则出现了很明显的融合特征，他们的眼睛都散发着耀眼的绿光。

这个结局中，静态绘图的旁白配音是EDI，整个静态图片动画中，最大的亮点自然是融合后已经获得了更强体质的奎利人终于摘掉面具，露出了真面目。而克罗根人的生殖能力问题也得到了解决，一出生的小宝宝就拥有了一对绿色的眼睛更证明了融合生命体的特征是可以被遗传的。但遗憾的是，在之后的谢帕德悼念动画中，奎利人队友泰丽却仍然没有脱下面罩，让人无法一窥她的真容。同时在这个悼念动画中，最大的特点就是EDI获得了非常人性化的情感表达能力，她通过拥抱来缓解谢帕德情人的悲伤，神情自然而真实，表示她已经变成了一种更为接近有机生命的新生命体。

更多，访问：73139.blog.163.com

人生赢家 Vol.5

栏目主持 一刀

本栏目在 UCG 总第 297 期上为大家介绍了时任聚美优品高级副总裁的河马哥刘惠璞，相信这位喜爱游戏的公司老总应该给大家留下了一定的印象，而这一次登场的嘉宾更有意思了，他便是刘 BOSS 的 BOSS——聚美优品的创始人兼 CEO 陈欧。现在做化妆品电子商务网站的他，之前曾是一位职业的电竞人，而且他首次创业的方向也是游戏对战平台；那么他的游戏世界和经历是怎样的？作为一个企业家和创业者，他对游戏本身又有着怎样的看法？本刊特约记者嘟咧呃为此特赴聚美优品北京公司进行采访，下面大家就一起来听听陈欧的故事吧！



受访者简介 聚美优品 CEO 陈欧：16 岁留学新加坡就读南洋理工大学，本科期间创办全球领先的在线游戏 GG 对战平台（现名 Garena），用户多达数千万。26 岁获得美国斯坦福大学 MBA 学位。27 岁回国再次创业，创办电子商务企业聚美优品，现已发展成为中国最大的化妆品电商网站。

电玩达人变身企业家

聚美优品创始人兼CEO陈欧访谈

电竞高手触类旁通

下文中“陈”指代受访者陈欧，“嘟”指代嘟咧呃。

嘟：上次采访刘惠璞，听他说你玩游戏的频率比他高？

陈：那是以前了，我过去是职业玩家，但从第一次创业开始，就没有太多时间玩了，尤其网络上玩游戏更少，但我做事情特别专注，玩个游戏就一定要打穿，为了这个，我会熬夜、周末连续大作战，到现在也是这样。

嘟：那你会不会像那些奉行完美主义者的玩家那样追求全成就或全白金呢？打游戏会打多周目么？

陈：不会，毕竟要管理一个企业，玩游戏的时间确实少了很多。我现在玩游戏就是快速体验法，讲究二八原则，用 20% 的时间享受 80% 的快乐，要是有经典的游戏，我再怎么着都得见一下。不过打完一周目后，我一般就不太会再去反复玩了。以前玩竞技游戏的时候，为了操作的精益求精，倒是会花很多时间不断地练习，但在创业后，玩游戏对我而言就成了一件在时间上很奢侈的事情了。

嘟：那现在你通常都会玩哪些游戏？

陈：这两天在玩《暗黑破坏神 3》，上的是台服，不过我还没联机，只是自己在抢时间通关。家用机上我主要是玩 PS3，比如“《实况》系列”，还有《战神 III》等这些经典游戏。我比较喜欢玩动作游戏。

嘟：你最早接触游戏是什么时候？

陈：小学一二年级，那会儿外公给我二十块钱压岁钱，本来是存银行里的，后来被我一次全取出来打游戏去了，去的是红白机的那种包机室，一块钱还是两块钱来着就能玩一小时。后来被我爹捉住，还挨了一顿打，相信有不少人有跟我一样的经历。

嘟：在这一点上惠璞倒是跟你不一样，他爸爸反而带着他去打游戏。

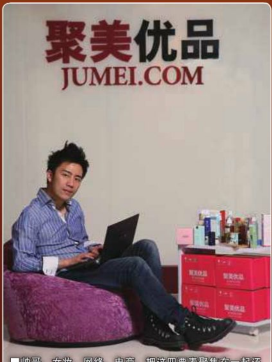
陈：我小时候家里是不准我打游戏的，长大一些后，也得学习成绩好了才被允许玩一会儿。我数学很好，在六年级的时候，参加了一个数学竞赛。然后我爸说了，如果我能够拿到奖，他就给我买一个高级游戏机，当时我瞅准的是 SNK 的 NeoGeo，后来老爸竟然直接给我买了一台电脑，还是 486 的，从此我玩电脑游戏多了很多。

嘟：那你最喜欢的游戏类型应该是竞技类的吧？

陈：对，因为做企业，所以我喜欢有挑战性的东西，借此可以完善自我。以前玩《星际争霸》和《CS》挺多的，自认为还有些天赋，不用太多练习也能打得不错。

嘟：玩竞技游戏的话，应该参加过比赛吧？有没有得过奖？

陈：我打《魔兽争霸 3》的时候，在 2004 年的 WCG 四川赛区拿了前四名，后来我又以这个游戏为中心去做 GG 游戏对战平台，等于说把它跟职业发展联系起来了。



■帅哥、女妆、网络、电商，把这四要素聚集在一起还创业成功的，就是陈欧。



■作为电竞高手和企业老总的陈欧，还经常以现场嘉宾的身份出现在各大卫视的节目中。



■陈欧说，自己近期的主要任务就是打穿《暗黑破坏神 3》。

嘟：《魔兽争霸 3》这个系列已经很久都没有出续作了，若是要出的话，你有没有一些建议和期望？

陈：续作的话，很有一定难度了；因为作为企业而言，暴雪第一要务是赚钱，像《魔兽世界》也好，《暗黑破坏神》也好，都要比《魔兽争霸》更好赚钱。《魔兽争霸 4》什么时候出，真的很难预测，它可能需要一些新的系统才能突破，毕竟 3 代已经很完善了。当你做了一款太优秀的游戏以后，你要再想有大的革新，那难度是挺大的。老玩家可能不适应新系统，会骂。但你要是不创新，大家又会说你不思进取。

嘟：嗯，2008 年的《鬼泣 4》也存在这个问题，一代很巅峰，二代一改就改得所有人都骂，之后三代稍微改回来一些，但是风格还是太繁复，到了四代，有一种向初代靠拢致敬的意思，但玩家还是不买账，还是有骂的。那么你认为一款好玩的游戏，最重要的需要做到哪几个点？

陈：我觉得互动是最关键的，不仅是人机互动，而是要人人互动。单机游戏更像是一种自 high，所以网络要素的添加是必须的。

嘟：那你有没有特别不擅长的游戏类型？

陈：游戏是相通的，只要花时间都可以玩好。

嘟：哈哈，上次惠璞说他就不很擅长动作类和格斗类游戏。

陈：这两项我特强，在新加坡留学的时候，同学里有个高手，找我挑《街霸 II》，结果我把他打了个 50 ∶ 0。最近是玩得比较少了，当时最喜欢的就是打连招了，一套打下来扣大半管儿血，就特有成就感。总体而言我就是玩有竞技要素的游戏很强，我喜欢那种胜利的感觉，RPG 那种就不是我的菜了。

单机游戏网络要素？

嘟：有没有哪款游戏让你在玩的时候出现顿悟的？就是那种玩着玩着突然获得某种感悟的情况？

陈：玩游戏是个动脑的过程，我觉得通过这种斗智斗勇的过程所带来的快乐，可能比顿悟更多一些。不过要说顿悟也有过，那是在我创业之前，2005 年的时候了，国内《魔兽世界》刚出来，当时我是两天两夜熬通宵打，还有室友一起玩，这网游实在太上瘾。突然我感觉说不能这样，我还要创业呢，再这么玩下去，这业就创不了了，于是立刻就卸载了这个游戏。从那时到现在，我再也没有碰过任何网络游戏，因为太消耗时间。我现在就是趁着端午节这三天假期，赶紧把《暗黑破坏神 3》打完一遍就够了。

更多，访问：73139.blog.163.com

嘟：得，原来你的顿悟是《健康游戏忠告》中的“适度游戏益脑，沉迷游戏伤身”啊！说起《暗黑3》，在你看来它属于单机游戏还是网络游戏？

陈：我现在只是自己单机在玩，也才到第三章左右。我觉得它的网络性没那么强，起码肯定没《魔兽世界》强。另外这次3代给我的感觉，与2代之间没有特别大的变化。

嘟：那如果你是暴雪的人，在前段时间要处理《暗黑3》的IP拥堵、服务器登录不上的问题，会怎么做？

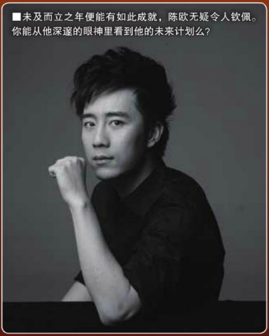
陈：我觉得最关键的就是用户体验，我们现在做电商，其中的一个用户体验要求就是送货速度得快。所以暴雪那边应该该砸钱就砸钱，服务器的扩充一定要做好，否则玩家玩都玩不到，还谈哪门子的用户体验？这样下去会出大问题的。玩家要是老是骂，时间长了就走了。其实当初《魔兽世界》有过类似的问题，要排队。另外《暗黑破坏神3》给我带来的震撼，远没有当年《魔兽世界》来得强烈，感觉只是一个很普通的续作而已，当然这个结论下得有些早，毕竟我还没联机打呢。

嘟：大家一般对网游的默认定义是MMORPG。单机游戏有很多种类型，不过像动作游戏、格斗游戏等在打击判定方面要求比较严格的作品，往往很难做成网游，或者说即使有网战，其游戏体验也不尽如人意。那么这些游戏类型难以在网上平台获得成功的深层次原因是什么呢？

陈：从游戏类型特点的角度而言，动作类游戏是个技巧型的游戏，既然强调技巧，那么就需要一定的天赋才能打得好，而这种天赋不是所有人都具备的。那比如有的人在现实中比较失意，他来游戏中寻找一种成就感，但由于天赋不够所以还是被虐，那么他还会继续玩下去么？但是很多MMO的特点是，只要你肯投入时间和金钱，你就能找到成就感，这其中天赋所占比例就很小了，更适合大众参与。所以从商业上看，技巧型的游戏可能就不太适合做成网游了。

嘟：有道理。现在很多游戏厂商都在想办法往单机游戏里加网络要素，比如DLC，比如人物服装皮肤。你觉得还可以加入哪些？

陈：最重要的网络要素还是社交。你看那些社交网站上的游戏，都非常简单，但就因为有社交因素，就能获得普遍性的好评，比如《Draw Something》。但这个社交要素具体该以什么形式去加到游戏里，就得留给专业的游戏制作人去思考了。另外，我做游戏平台的时候感到，专业竞技化的游戏，比不上大众竞技化的，因为它打起来太累了，缺乏娱乐性，



■未及而立之年便能有如此成就，陈欧无疑令人钦佩。你能从他深邃的眼神里看到他的未来计划么？



■这位在跟陈欧对战《街霸IV》的，正是人称河马哥的刘惠璞，他也曾做客297期UCG上的《人生赢家》，几期杂志的时间过去，现在的他已是聚美优品品牌管理有限公司总裁。

这一点也可以供游戏制作人们参考。

人生没有S/L

嘟：我们打游戏的时候，最害怕的和最期待的就是BOSS战，那你现在自己当了BOSS，有时有没有一种错位感？

陈：哈哈，我觉得还好啊，我其实没怎么把自己定义成BOSS，而是创业者。也没有BOSS的那种优越感，而是位置越高，压力越大。

嘟：是否像星爷的电影《功夫》里的那句“能力越大，责任越大”？

陈：对，现在公司也上千人了，我也在跟公司一起成长，做不好的话就很头疼了。

嘟：你一直强调人人互动，那在对战游戏里有一句人人皆知的话，叫“不怕狼一样的对手，就怕猪一样的队友”，在你的游戏经历里，有没有遇到过后者呢？遇到过的话又是怎么处理的呢？

陈：以前打网络游戏要配合时是遇到过的，配合的意思就是用自己强大的方面去支援队友较弱的方面，所以说队友要是不很强大，那我自己强大一些就可以了；而且对待这种事情也不要太认真，心态放平和些，不管怎么样也只是个游戏，为了游戏的配合而开骂是不可取的。

嘟：在游戏里有个概念叫升级，那在职场和人生当中，应该如何练级和升段呢？

陈：第一是要有清醒的自我认知，第二就是要有明确的自我规划。也就是要知道自己现在是什么样子，希望自己以后是什么样子；比如一个刚毕业的学生，他希望自己未来成为什么行业里的什么地位的人，那就要分析一下要有几步走，先要进入哪个公司，要做哪些事，老板最关心的是什么事，把这些问题看清楚然后就去努力。以我自己的例子来说，我刚毕业的时候就是用技术创业，也就是自己编程序写游戏平台，后来要跃升就发现自己在融资和管理上有所欠缺，那可能需要读一个好的MBA，接着要集中所有的资源在手里，运营才能越来越顺。像在美国，有的人十几岁就想当总统了，比如克林顿，他就有很明确的计划步骤，哪几步是必须的。

嘟：也就是说要有明确的规划。

陈：对，如果没规划的话，就只是不动脑子的拼命工作，不是长久之计。玩游戏也是这样，也得有规划，不能无休止地玩，如果别人都拼命工作努力生活，而你却只知道拼命玩游戏，那么在人生这场不能用S/L大法的单周目游戏中，你肯定玩不过别人，最后就成杯具了。

第一桶金的诞生

嘟：你在本科毕业后，为什么会想到要去做GG对战平台这样一款在线软件呢？当时的大环境是怎样的？

陈：我本科是在新加坡读的，那里是一个比较崇尚银行金融业和政府官员的地方，如果我毕业后直接当程序员，待遇并不好，赚得钱要比银行职员要少很多。想想自己本来就是职业玩家，在游戏界也有些资源，就觉着能不能利用起来，大学里我又学了很多网络方面的知识，这两者结合起来，我觉得应该是有发展空间的；再加上初生牛犊不怕虎嘛，刚毕业的人，创业就算失败了，耽误了两年时间，我也是负担得起的，而且有技术的积累，最后老实找份工作是没问题。有了这些考虑以后，我就决心在游戏这个方向上创业。

嘟：虽然家长反对玩游戏，但你第一次创业时却做了一个游戏对战平台，那在父母那边有没有什么阻力？

陈：他们对于我创业做什么是无所谓的，因为第一次嘛，无论做什么在他们看来都是不靠谱的，所以也不会因为说我做游戏平台他们就反对。

嘟：那开始时有没有遇到什么困难？

陈：资源还是不够，也没有人，然后很多具体问题也不是那么懂，全得靠自己一步步摸索，一点点写程序，真的是看不到未来，只能一步步熬过来。当时我都没想清楚该怎么推广，只是觉得我把这个平台做出来就是有价值的。

嘟：那当时在你之前，网上是否已经有类似的对战平台了呢？

陈：有啊，浩方和VS啊；浩方还曾尝试过在新加坡和东南亚做代理呢，但一直没做起来，因为他们做得不够细，而我们当时抓住了这个市场空白；跟其他对战平台也没有太多的竞争关系，他们主要做国内，而我们是做国外的。我们后来也尝试做国内业务，后来也发现没法做，因为服务器速度太慢了，因为国内用户用我们的GG平台就是想跟国外玩家

更多，访问：73139.blog.163.com

玩，一玩却发现怎么这么慢，他就会生气。最终我们就决定集中精力只做国外了。

嘟：GG 对战平台最早的全称是什么？

陈：就叫 GG 对战平台，取的意思是“by Gamers for Gamers”，我们当时标榜的是世界第一款由游戏玩家自己为游戏玩家打造的对战平台，因为我的身分本来就是游戏玩家。

嘟：那这种联机平台有没有什么瓶颈？

陈：肯定有，就是盈利能力比较欠缺；这是由游戏本身的属性决定的，比如《星际争霸》这种对战类游戏，它的盈利能力肯定比不过 MMORPG，而联机平台上大多数游戏都是对战竞技类，我前面也说过，这种游戏需要一定的天赋，所以被虐的玩家就不太会来玩，就算是加了很多增值服务也没用，玩家还是不买账，反而是一些休闲游戏玩得人还多些。

游戏人华丽转身

嘟：刚才你提到读 MBA，我之前也看了一些资料，你读的是斯坦福大学的 MBA，那当时除了感觉自身能力不够无法升级以外，还有没有其他原因促使你去读书的呢？

陈：其实我在 06、07 年的时候就拿到 offer 了，要不要过去读，我也很纠结，因为在事业高峰期出去读书，是一个很大的取舍；当时公司已经开始赚钱了，团队也带起来了，所以不太想出去。不过家里是一直要求我去读的，我自己觉得出去读书是必要的，不过时机不对，太早了些。可是后来在公司的合作上有些不快乐，而且也觉得自身的瓶颈早克服晚克服早晚都要克服，所以读书就成了最佳选择了。

嘟：人生不可兼顾，那么除了要去读书和工作上的不快乐这两个原因以外，还有没有其他的原因让你后来彻底从游戏业里跳出来了？

陈：其实我在 2009 年读完书刚回国的时候，做的还是游戏，是游戏内置的广告，因为第一次回国创业的时候，还是有些摸不着头脑，所以肯定还是会去选择自己最熟悉的行业，但最后为什么离开游戏业呢？当时手里钱确实不多了，在国内做游戏，没有大量的投资是很难的。还有就是发现聪明男人全去做游戏了，所以我得选择一个行业，是别人没太注意到的，所以当时就选择了电子商务，又觉得其他男的可能不会愿意去做女性化妆品，我觉得这里头有差异化竞争的可能，所以就去做了，最后做到现在就是聚美优品。



■这把某网游里的大剑，平日里就放在陈欧办公室的地上。



■朝气蓬勃的聚美优品核心团队。

嘟：在斯坦福读完 MBA 后，有没有想过再回到 GG 平台？

陈：没有，因为在读书前已经把自己的股份卖掉了，再回去的话，就没法控制自己的命运了，我觉得一个强大的人应该要学会操控自己的命运。在我出去读书的两年，GG 平台内部已经发生了很多变化，我回去后可能难以掌权，因此再回去已经没有意义了，还是自己再次创业比较好。

嘟：再次创业就做了聚美优品这样一个女妆电商网站，这跟游戏平台之间的差别也太大了吧？

陈：其实你做什么事并不是你想到做什么事，而是你边做边碰，碰到一个市场机会，发现一个空白，那就赶紧去做，国内的特点是市场机会特别多，只要你真的抓到一个空白，执行力又足够到位，那你就可能成功。说实话，做聚美优品是我在斯坦福时从头到尾都没想到过的。

如果我是业界老总

嘟：如果让你摆脱现在的身分，让你去做游戏，你会想担任制作团队中的什么角色？想做一款怎样类型的游戏呢？

陈：肯定不是美工和程序，我还是会以制作人的身分去，因为毕竟离开游戏业有段时间了，我再去做一些细的工作，也不专业，也没法完全发挥自己的价值。游戏的话，可能我还是会要去做一款网游，我要先调研，找一个跟现在市场上所通行的网游的差异点出来，差异化竞争非常重要，这也是我两次创业的一个思路。

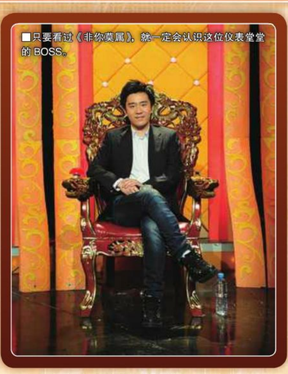
嘟：聚美优品现在是一家电商网站，那么你肯定也听说了去年 PSN 被黑的事情，如果是你，会怎样处理这个负面事件？

陈：首先要让消费者尽快修改自己的资料，而造成的损失肯定要公司出来扛，这是最基本的。接着要有合理快速的补偿服务，之后就只能等时间来重建消费者的信任。其实这种事是不应该出现的，现在不少网站对自己的安全性要求不够高。其实电商网站也存在类似的问题，比如快递公司会偷卖信息，还有就是国内互联网的生态也比较恶劣，攻击网站的事情时有发生，在法律上也很难去治。

嘟：PSV 现在面临很多问题，在内部是软件阵容匮乏，在外部又有任天堂刚公布的新型 3DS 的冲击，价格转为人民币才 1500 元左右，价格比 PSV 有太大的优势。PSV 可谓是处于内忧外患之中；那从一个玩家的角度和一个企业经营者的角度，你觉得该怎么做才能力挽狂澜？

陈：做一个硬件不难，但要打造一个硬件的生态却是难上加难，游戏软件方面，第一方都不给力的话，怎么期待第三方的投入？应用程序方面，也应该尽快拓展出来，让 PSV 有着真正实用的电子生态系统，按它的硬件标准，起码可以做得比手机好吧？现在高端手机对游戏掌机的冲击很大，网上随便下个免费游戏就一大堆，这种生态是掌机现在所不具备的，PSV 应该在这上面多下功夫，但决不是照搬照抄。

嘟：那么类似于《愤怒的小鸟》、《水果忍者》这样的休闲游戏，是否可以为


■只要看过《非你莫属》，就一定会认识这位仪表堂堂的 BOSS。

PSV 所用，成为它扩充软件阵容的一种方法呢？

陈：我觉得只能是一种补充，但决不是重点，因为 PS 代表的是一种高质量大制作的品牌，玩家也是铁杆的居多，所以自己的风格是必须保持的。不能说任天堂的掌机上有不少休闲游戏，PSV 也就该有很多，任天堂的受众跟索尼其实不一样，特别是现在买 PSV 的都是铁杆玩家，他们需要的是核心大作的支持。

嘟：自从 X360 和 PS3 成为主流机种以来，大作游戏的开发成本不断攀升，所以很多游戏公司都不敢开发新作了，更多的是做续作、搞高清复刻，而且越是发展历史久、规模大的公司还越是这么做。那么作为一个企业经营者，你会怎样解决这种企业越大，前进步伐却越慢的怪现象呢？

陈：其实最好的办法就是分拆，让正确的人去负责正确方向的事务。因为企业内部为了防风险，确实有很多迟缓的情况，要想推动是不容易，所以只能通过“内部创业”的方式，比如阿里巴巴，他做淘宝和其他几个新的东西，都是找合适的强人去做，我觉得这个办法可以借鉴。

说给毕业生读者

嘟：现在又到了高校毕业季，学生中是有很多玩家的，他们马上也要面临就业了，那么作为《非你莫属》上的一位 BOSS 嘉宾，你对他们有没有什么求职上的建议？

陈：首先第一件事，认认真真地写好一份简历，要知道公司的人事部门在最近每天都会收到数千封的简历，要是你的简历没什么优点，可能马上就被 PASS 掉了。但这不是说让你在简历里写一些你根本没做过的事，职场上诚信非常重要。

嘟：的确，如今是一个诚信严重稀缺的时代。

陈：如果你有幸进入到一家游戏企业里，那么你玩游戏的本事可能就成为了你的一个优势，所以如果自己游戏玩得特别好，那就把这个优势发挥到极致，进入到这个行业里去，快速做好。

嘟：那对于去普通企业工作的毕业生来说呢？

陈：要是去非游戏企业了，那上面说的这个优势就不复存在了。如果你玩游戏的话，就应该先把游戏停一下，特别是玩网游的玩家，应该多花时间在职业上做准备，毕竟不是所有雇主都认为你游戏打得好是一种优势。

嘟：嗯，相信这些话对我们的学生读者来说会很用的。感谢阁下接受我们的访谈！

更多，访问：73139.blog.163.com



●名称：燕蕾夏
●作者：张迪
●软件：SAI
●用时：70小时左右

更多，访问：73139.blog.163.com

天下聚会

天下聚会预告

2012 夏日祭三明"天下聚会"

聚会时间：2012 年 7 月 23 日
特别鸣谢：华骏福特三明 4S 店 游数码娱乐
聚会内容：现场规划一块区域提供给玩家试玩和联机，现场免费提供 WII、360 体感游戏试玩，现场还有三国杀的桌游以及其他桌游，还有一些小游戏的竞技，聚会比赛为 360 的 NBA,PSP 的 GVG 和游戏王比赛。各位玩家们好好加油吧！！
活动 Q 群：187132723
项目负责任：修（768527611）东东（16779255）
联系电话：18750816749
新浪微博：http://weibo.com/206780324

2012 佛山天下聚会，夏日游戏祭！

独乐乐不如众乐乐，游戏大家一起玩才有乐趣！快乐的暑假怎么能缺少一场游戏聚会！热闹的掌机联机，刺激的游戏比赛，还有又萌又热情的女仆！你还等什么？ 2012《游戏机实用技术》（UCG）佛山天下聚会，期待你的到来！
聚会时间：2012 年 8 月 5 日（星期日）12:00–18:00
聚会地点：桂城 PMS 女仆桌游店（南海公安局旁 地铁：桂城站，公交：南海公安局站 仅需步行 5 分钟）
消费：入场费 25 元，送冷饮小吃各一份，不包午餐，店内还有各种其他食物与饮品（需自费购买）
联系 Q 群：UCG 佛山天下聚会交流群（249041173）（请注明：佛山天下聚会）
联系人 & 电话：油炒尖米（吉米）15217656064
聚会内容：掌机联机，FIFA12，街霸 4 比赛，桌游，PS3 游戏试玩
由于场地有限，有意参加者请尽量提前报名
想了解更多请关注新浪微博 @ 油炒尖米、@PMS 女仆桌游店

保定天下聚会



2012 年 7 月 8 日，保定天下聚会联盟筹划已久的暑假"天下聚会"终于在保定乐凯南大街 388 号的秀兰饭店胜利举行了！彩旗招展，花团锦簇，锣鼓喧天，人山人海。（别丢香蕉皮啊 – –b）在 9 点 30 分过后，玩家们不约而同来到了活动现场，这次来参加聚会的玩家中有接触游戏多年的"骨灰级"老玩家，也有刚接触游戏不久的"菜鸟"级玩家，甚至还有几位来自其他城市的玩家。虽然我们现在的活动规划不是很规范，但是相信只要大家的密切配合，今后的聚会就会蒸蒸日上。

《高达对高达》仍是本次聚会参与人数最多的比赛。分为 1VS1 和 2VS2。奖品也是这次聚会价值最高的礼品。由于高达的预赛在聚会前已经进行了，考虑到新报名的玩家我们只有保留原来的选手作为种子队，与新决出的人员进行决赛。

除了 PSP 游戏之外，当然不能少了 3DS 游戏了，怪物猎人 3G 的上届冠军以绝对的优势再次卫冕冠军宝座。之后还有 PS3 的格斗游戏，当进行《超级街霸 4AE》的比赛的时候，引起了不少宅男的围观。本次聚会街霸的比赛特此感谢拥有"保定的金牌陪练"之称的高璞。因为高璞同学的不懈努力，不辞辛苦在一年内帮保定培育出不少街霸的高手。

这次聚会虽然场地有点小，场面有点混乱，不过大家都十分的热情，对游戏的热爱一点都没有减少。保定暑假"天下聚会"就此告一段落。在最后组织者要感谢游戏机实用技术杂志社的鼎力支持和给力的奖品以及保定秀兰集团办公室主任赵连忠的场地提供。还要感谢保定无数支持天下聚会的忠实玩家们以及提供 PS3 主机在北京工作的张蒙女玩家，谢谢大家。同时保定天下聚会群 :45783730 欢迎各地玩家加入。保定天下聚会我们国庆长假再见。





■晚餐结束后仍然不愿散去的几位玩家。

沈阳天下聚会



7 月 1 日，天下聚会于皇姑区北行 927 桌游吧正式举办。今天不仅是建党九十一周年纪念日，而且也是辽宁省高考的第二天，聚会的前一天我们还在群里为参加中考的小海等玩家加油打气，希望他们能考出自己理想的成绩。尽管少了很多中学生玩家的参与，不过没有影响到聚会的人气。

上午九点半雨辰便和小凡一起到达了 927 桌游吧，几分钟后群里的积极分子天道酬勤也到达聚会地点。本次活动融汇了沈阳及其周边城市的数十名玩家，在这里隆重介绍一下从灯塔市坐一上午车赶来聚会的蛋疼哥!!!

聚会的内容可以说是丰富多彩，以掌机和桌游两大类为主，分别有 PS3、PSP、PSV、3DS，甚至还有玩家自带的 IPHONE 手机游戏，桌游方面有三国杀、狼人、只言片语、德国心脏病等等。上午十点半左右玩家们就陆陆续续来了不少人。3DS 群以肥猫为主六七个人在联机打怪物猎人，其中还有一个女玩家。3DS 群也是我们沈阳一个重要的组成部分，每次聚会都少不了他们熟悉的身影，大东群的卷毛，叉叉，铁西群的小凡，义翔，2 群的天道等玩家都是聚会的常客，每次都少不了他们的参与。这次聚会算是有史以来新面孔最多的一次，有的玩家甚至第一次从《游戏机实用技术》杂志上看到聚会的消息就直接过来了。

11 点左右上下两层的桌游吧就基本坐满了人，3DS 群那边的狩猎依然热火朝天，而雨辰组织的 8 人场三国杀更是热闹非凡。游戏方式是国战，因为刚开始并不知道谁是自己的队友，所以难免有"误伤"的事情发生。天道就是因为多次杀死虽为一国但不是一伙的"同伴"而被大家戏谑为"踩着同伴尸体爬上来的家伙"。在玩累了三国杀之后我们又玩起了 PS3 的实况足球和铁拳，大大的屏幕不断上演强队之间的对抗，围观的玩家也不时爆发出叫好声。



几局游戏过后便是中午了，大家稍作休息，午饭过后又有两个妹纸加入了我们的聚会，一个是 3DS 群的玩家，这个妹子来的时候特地扮成了 coser，金色的头发白色的连衣裙立即让大家眼前一亮。另一个便是我们熟悉的"狼女小九"（因为小九曾经玩狼人连续 11 把都是狼，因此被叫做"狼女"）。

3DS 群的朋友们联机玩累了之后也开始玩起了桌游——德国心脏病。屋子里不时传来"叮叮"的敲铃声，玩家中也不时爆发一阵阵的笑声。他们的游戏还带有惩罚措施，让人印象深刻的就是被画得满脸的义翔，衣服里被塞冰块的金发 coser 以及抱着我们的足有 160 多斤的招财猫转三圈的的另一个妹纸。

欢乐的时光总是过得太快，就在这一杀一闪，一笑一闹间不知不觉就到了 5 点多。路远的玩家们因为要赶车陆续依依不舍地跟我们道了别。这次的聚会很成功，大家都玩得特别尽兴，最重要的是我们都结交了好多新朋友。感谢在活动中忙前忙后为我们拍照留念的笨笨，以及桌游吧老板提供给我们的 PS3。

更多，访问：73139.blog.163.com

[文、摄影：胜负师]



胜负师的魔都异闻录

我是天下聚会举办前一天到的上海，而这几日上海 CCG 动漫游戏展会办得如火如荼，九老师早我几天前往“魔都”也是因为这个原因。我 14 日早上六点多出发，用遍了的士、地铁、飞机、轻轨、“11 路公共汽车”等多种交通工具，移动了两千多公里，终于于中午 12 点半在酒店与九兵卫会合。小九说他“独守空闺”好几天了，今天总算有人和他做伴。

这家酒店规格还比较高，房间挺大，但有些“金玉其表”，主要是一切向钱看。没有免费 WIFI，上网一小时 50 元，一天 100 元，害得九老师还没到月中就把手机流量用得精光；小冰箱里的东西各种坑爹价，一瓶矿泉水 68 人民币！吓得九老师什么都不敢碰，每天回酒店之前必在便利店买瓶水带回来。这地儿惟一的好处是可以收到 NHK 电视台，晚上可以看 AKB48 刷屏。

九老师说今天下午除了去 CCG 会场看一下，最重要的任务就是去天下聚会的举办场地踩一下点，然后再和聚会群里的同学们说一下情况，免得明天找不到地方。填饱肚子，我们便前往 CCG，前两天九老师一直在会场里，对现场情况熟得很，便为当起了导游。虽然只是走马观花，但时间过得也挺快，本打算早点去活动场地，天空却下起了大雨。上海这几天的天气闷热，虽然下了雨，但并没有感觉多凉快。我们冒雨前往，中途还坐错了站，还被九老师的渣渣定位软件给忽悠了，各种悲摧。场地是以前的小编晴天帮我们找的，给晴天打电话询问时只见九老师汗如雨下，不知是热的还是急的。



◀九兵卫在送给读者的T恤上签名。



■两桌猎人帮联机3DS刷怪，战得不亦乐乎。



▲拿着最新一期《游戏机》，这位读者乐呵呵地边读边笑起来。



■在年轻人中颇为流行的三国杀也很有人气。



▲聚会场地内提供各种各样的卡牌桌游，虽然这并不是电视游戏玩家的主菜。



■几位格斗游戏爱好者在现场切磋起《街霸4》。



■面对自己熟悉的编辑，大家总有问不完的问题。



▲用摇杆战两盘《高达VS》也不错！

一顿折腾之后，我们终于找到了那家桌游店，拍了现场地形图发到聚会群里给大家参考。同时，我们还和店长谈了一下明天活动的细节。店长挺好说话，本来他们早上是不营业的，但为了此次聚会可以提前开门，给我们预留的场地比较宽敞，容纳 80 人绰绰有余，为读者准备的奖品也是直接寄到这家店里的，省去了我们搬来搬去的麻烦。聚会所需要的显示器、主机则是由热心玩家提供的，桌游店里的插座、免费 WIFI 也能为聚会提供了便利。

踩完点本来想和九老师就近吃个火锅，补充点能量，为明天准备的战斗做准备，不过进了火锅店被店员淡定地告知只要再等一个半小时就能吃到了，只好随便对付了个快餐，悻悻然离去。

第二天，我和九老师 11 点半的样子到了活动地点，约定的时间是 12 点，最早居然有人七八点就在那里等了。11 点多已经到了十几号人，有个活跃的小胖子见到我们，大喊起来，“快来看！捕获到了野生的九老师和老胜了！”聚会群的群主也到得比较早，拿着表格让大伙纷纷签到，不一会儿工夫，就有超过 50 人到场，后来晴天、脆薯条也到场助阵。

两台显示器和 PS3 都接上了，高达、街霸、铁拳、GT5，轮番开战，而掌机联机组也不知什么时候一下开了好几桌。没带掌机，也不太会打竞技

更多，访问：73139.blog.163.com

游戏的一些朋友也利用桌游店的地利之便，玩起了三国杀、强手棋，甚至还有怀旧的军棋，让人回忆起不插电的童年娱乐来。大伙都可谓是“自来熟”，陌生人之间短暂的拘谨瞬间被游戏这一共同爱好所化解。

我一时技痒，也和同学们战了几局铁拳和BB，打铁拳的时候还发生了件小“事故”，贡献出PS3的机主看到我们在打铁拳，就问“你们用的是哪个账号啊？这……不是吧？这是我的主号啊！我的奖杯啊！”原来也是个奖杯迷，然后我就和他说铁拳的奖杯难度很低，你完全可以顺势再来个白金，实在不想打的话也可以先把主号删掉再重新同步一次，那个0%就不见了，那哥们儿连连点头。

聚会的大部分时间，我要么是在拍照或是被拍，要么是在和玩家们聊天，大到国际形势、业界未来，小到家长里短、编辑八卦，参加活动的朋友们年龄跨度比较大，话题也总是层出不穷。九老师在另一角“接受采访”，几乎所有人见了九老师都会问，你的俺妹带来没有？九老师最后架不住大伙起哄，从包里把俺妹拿来出来，结果遭到强力围观，风头绝对盖过九兵卫本人。有个多才多艺的小姑娘还专门问九老师现场画了一个俺妹，实在是太有爱了！

聚会的时间总是过得非常快，下午四点多，在挤成一团、欢笑不断的抽奖环节过后，本次活动也进入尾声。由于一些住的比较远的玩家先行离开，错过了聚会全家福的拍摄，还有些同学似乎比较怕上杂志，躲在一边看着我们排兵布阵。下午五点，带上满足、收获友谊的朋友们渐渐散去，火热的聚会现场又恢复了平静。

在这次活动中，有不少玩家都问我上海是不是很少举办这样近百人规模的玩家聚会，而印象中有编辑参与的聚会也是第一次在上海举办，希望以后能够多举办一些这样的活动。上海的游戏氛围一直都非常好，只是之前缺少聚会的组织者。而且中国幅员辽阔，编辑也不太可能参加所有的天下聚会。其实只要有尽心尽力的组织者和热情参与的玩家，就已经具备了举办成功聚会活动的条件，通过面对面的交流、切磋、探讨，交到更多志同道合的朋友，绝对是美事一件。天下玩友是一家，让天下聚会来得更猛烈一些吧！

游戏的纽带



■现场进行的抽奖活动将气氛推到了最高。



■“俺妹”一登场，立刻引来闪光灯一片。

五一节前往北京参加聚会，记得是只睡了几个小时就去赶飞机，而这次飞往上海只睡了几十分钟，似乎越来越紧凑。而从编辑部到上海，飞行时间只要两个小时，如同杂志本身，我们小编其实一直都在大家的身边。一旦走出编辑部，我就不再单独的小编，而是代表了整本杂志，读者对我们的信任与厚爱，也是一种责任与动力。当然，这些都是题外话，下面言归正传。

和北京天下聚会一样，事先报名参加聚会的玩家大部分是学生以及已经工作的朋友。学生不用多说，自然更偏好掌机，而步入社会的玩家虽然在有一定经济基础可以购买更多的游戏，但可支配的时间更少，即使买了家用机也是偶尔抽空玩上一会。无论性别年龄、无论所处的环境，每个人都有一个共同点，那就是对游戏的喜爱。大家来自不同的地方，希望认识更多的同好，这是很多人参加聚会的目的所在，也是我们举办天下聚会的初衷。

为了准备更为宽敞的空间，我们选择的场地并不在上海的闹市区。关于场地，这里有个小插曲。来到上海，我和胜负师二人在聚会开始的前一天计划前往会场“踩点”，不知为何鬼使神差地在目的地的前一个地铁站下了车，本计划继续乘坐地铁，不过拿出手机看了一下GPS似乎并不远，于是毅然决定步行过去。走着走着还下起了雨，辛辛苦苦走到GPS的定位地点，出现在眼前的竟然是某名牌大学的南门，什么桌游店之类的建筑丝毫见不到踪影，打了电话给在上海的土著，一问才知距离目的地还有好远。于是过了半个小时，我和胜负师才抵达聚会地点，整整走了一个地铁站的距离，真是被“高科技”的GPS坑的不浅……

聚会当天早上，我们提前一个小时来到聚会现场，这时已经有差不多十来个读者到了，12点刚过，场地内就几乎是满员的状态，人越来越多，一些刚开始还有些羞涩的玩友，也三三两两地聊着共同话题畅谈起来。我们聚会现场准备了两台PS3以及一些游戏和摇杆，引来不少玩家相互切磋，而其他的则基本围成一圈联起掌机游戏，《怪物猎人 3tri G》以及刚发售不久的《勇者斗恶龙 怪兽篇3D》是现场人气最高的联机游戏。一起聊天的时候，很多大龄玩家感慨不已，看着聚会中年轻的身影，总会想起自己年轻时对游戏、对杂志的那种单纯且热衷的感情。我们每个人几乎都是从那样学生时代一路走来，打开话匣子就是说不完的话题。

因为对《苍翼默示录》这款格斗游戏很有爱，所以聚会时两位一直酣战PSP版《BBCS EX》的同学也特别吸引我的关注，一问才知原来也是从《GGXX》时代过来的同好。俗话说不打不相识，不酣战几盘怎么过瘾，就连胜负师也忍不住加入进来，现场的气氛一下子就活跃了起来。这里还要小小地感谢一下聚会中传《DQM》的配信怪物给我的MM，真的是好细心好热情，实在是不知道如何感谢。（笑）

抽奖以及合影环节在聚会的最后进行，虽然都是以表心意的纪念品，但能将这份感谢传达给到场的玩家，也算物有所值了。短短五个多小时的聚会对于小九个人最大的感触就是，能在千里之外有这么多同好、能有这么多素未谋面却能把自己当做朋友的人，实在是太幸福太感激，以至于害怕会愧对这份感动。小编和大家一样，也一直就在大家的身边，我们都是有同样爱好和热情的一群人，游戏的纽带将我们如同家人一般联系在一起，能通过杂志的平台把这一纽带传播到更远的地方、结识到更多的朋友，我想这值得小编们去付出一切，因为我们就是这么喜爱游戏，不曾改变。

［文：九兵卫］



▲手巧的女读者手绘了一张桐乃的画像，“滚烫”的礼物……



■特殊嘉宾“晴天”也到场并抽取幸运读者。



▲直到活动结束，两位还在利用这难得的机会对战BB。



■全场掌机的全家福，细看之下每台都很有个性。

更多，访问：73139.blog.163.com

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：木仙

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



★愉快的暑假开始了，这期暑期特刊为大家准备了非常丰富的内容，力求做到实用性和可读性双管齐下，不知各位在看过之后有什么感想呢？暑期也是用来补习之前欠下的游戏债的最佳时机，虽然可能有些读者朋友已经基本告别了暑期这个词，但一样可以宅在家里多打打游戏来调整心情。

★7月UCG的活动不少，首先是期待已久的上海天下聚会，胜负师和九兵卫到现场与广大读者进行了亲密接触。接下来深圳动漫节会有斗剧比赛，UCG有多名编辑报名参加，这次比赛不但吸引了全国的高手，就连海外国家和地区的高手也慕名而来，编辑们表示压力巨大！进入火热的8月，UCG 300期大抽奖活动的结果就要揭晓，各位是否有烧足高香啊？（笑）

★编辑部有不少魔女FANS，因为魔女要乱入到本月发售的《极度混乱》中，原本有不少人都预定要买，但没想到美版突然延期到明年，跟美版走的港版也随之延期，于是想入就只能买贵得可怕的日版。几经考虑，最终还是狠来了和八重樱两位比较铁杆，决定500多的日版也认了。没想到游戏根本就买不到。不知这汇率问题什么时候才能解决呀！（手捧诸多宅物的九老师此刻语不成声）

Email 虚妄之花：现在游戏的奖杯成就咋设计得越来越邪恶了？比如《链锯甜心》那个偷看裙底的杯子，这让正直如我这般的绅士情何以堪啊！不过小编们推荐的几招技能都挺好用的，特别是××□这个，翻滚起来的动作真是相当好看呀～

这位同学，您爱用的技能已经暴露了您的邪恶本性！

这不叫邪恶，这叫服务精神，玩家们（特别是男玩家）对此都很喜闻乐见的。

其实比起《英雄不再 危险地带》的“18禁希尔薇雅包”来说，偷看个裙底啥的只能算是小儿科……

Email loneliness：八老师快预定3DS LL，这样我可以剩一笔开支了。

这招貌似已经不灵了，我都入手PSV好久了，但它还是没降价过……

更多：访问：73139.blog.163.com

Email 枣糕：7月初苦等许久的《生化危机6》DEMO终于出了，咱赶紧下了一个回来玩。玩的时候我GF坐在我旁边看，她也算是半个玩家吧，但玩的都是休闲向的游戏，《生化》这种内涵作之前没接触过，只是过来凑个热闹。当我用杰克穆勒时，GF突然发问："这男人是谁啊？"我简单解释说是前几作的BOSS威斯克的儿子，本作的主人公之一。女友听罢点了点头，回了句："挺萌的。"我勒个去，我当时就被雷到了，什么啊就很萌，哪里萌啊？这年头姑娘们的审美怎么都如此崩坏啊！



其实……我也觉得挺萌的……这大概就是观测点不一样的结果吧。

那么请八重樱阐述一下你觉得小威斯克萌的理由。

其实也什么，因为他爹是个坏蛋嘛，就觉得在小威斯克身上背负着某种沉重的宿命，大概这种设定比较能激发女玩家的母性情结吧？

这年头姑娘们的审美怎么都如此崩坏啊……

Email 蚊纸：我想问一下九兵卫和八重樱，如果让你们在养的那种DD娃娃和100张正版游戏之间做个选择的话，你们会选择哪个？

这个问题就跟"你娘和你媳妇同时掉进河里你先救哪个"一样，是无解的。

价格上显然100张游戏更贵些，但要是100张枪车球的话，我宁愿选娃娃。

编辑微生活

打还是不打？

这段时间X360有个名为《洞窟冒险》的下载游戏深受稀饭、洛克和宇宙人的喜爱，不为别的，就因本作支持单机4人游戏，三人每当吃完午饭便会不约而同地聚集在编辑部的游戏室中开始"挖矿"，金馆长偶尔也会过来参上一脚。不过本作有一个非常坑爹的设定——任何攻击动作都会对自己人造成影响，包括普通攻击、投掷道具或者使用武器。有时候操作不当甚至会害死同伴，而玩动作游戏风格完全不同的三人经常会发生各类误伤事件，于是乎，每天中午游戏室都会传来因误伤队友而发出的争吵声……

宇宙人，我说了别抽鞭子的，看，我扑街了。

前面有敌人啊！

（5分钟后）

宇宙人，前面明明有敌人，你怎么就不打呢？看，我们都扑街了。

明明是稀饭让我不要攻击的啊！

（5分钟后）

我说123，洛克你马上跳起来，宇宙人开枪，我冲过去！好，1、2、3！

靠，我还以为是数到3就跳，结果落下来正好坐在宇宙人的子弹上！

你可以了，稀饭数到2就冲出去了，结果直接撞到了机关上……

时代的眼泪

某日纱迦在网上乱逛时无意中看到即将于7月底举办的香港动漫节上将会发售一款《天空战记》修罗王一平的模型，纱迦一直都是《天空战记》的忠实粉丝，早些年就曾买过不少相关周边商品，看到这款模型自然是兴奋不已，随即发到编辑工作群中分享。不想却是一石激起千层浪，瞬间点燃了一帮死宅们的怀旧思绪。

《天空战记》绝对是上世纪神作，OP曲《光之魂》和ED曲《沙尘之迷图》至今都是经典神曲，我还买了正版碟珍藏呢。

《天空战记》的剧情我基本忘了，只记得吉祥天穿得很少……

八重樱的关注点又偏了……你们谁还记得《魔神坛斗士》？

有施巴拉古大师和西米口的那个？

不是啦，施巴拉古大师那个是《魔神英雄传》。

哦，我想起来了，是穿着铠甲的五色战队吧？当年国内引进日本动画时翻译名字总是一个套路，时间一久就记串了。

小时候电视台真是放过不少神动画，连《蓝宝石之谜》都播，前两年出高清版时我重看了一遍才发现庵野秀明这部动画小孩子根本看不懂啊！

但也多亏了这些动画，才能让我们的ACG之魂觉醒啊！哪像现在的小孩子，整天只能看动物主角的说教动画，多么可悲的童年啊。

哈哈哈，备不住过了十年之后，现在的孩子们也会发出和我们一样的感慨吧？比如"当年我们看的动物动画做得多精良啊，现在的小孩只能看一秒三帧的FLASH动画"……

活脱脱就是时代的眼泪！

Email ZRstar：强烈建议以后这种要剪印花的活动能不能在书的最后出个附页，再在靠近书根处加上虚线 好让人们把这页撕下来。剪角这种设计对一些有收藏癖的读者来说真的是……（话说是不是加了附页之后，会有人连附页也要收藏啊）本人就由于有收藏癖而没剪下贴花……强烈建议贵刊给些精神补贴。

杂志的页数是有规定的，一来国家不允许你随意更改页数，二来印刷方面也不是随便给个数字就能印的呀……至于精神补贴，其实么你可以买两本，一本剪一本收藏……（奸笑）

Email dbjl：估计这几天《链锯甜心》就能白了，特地在便利店买一颗棒棒糖提前庆祝顺便加血。只是最近嘴里总是不小心哼成："萝莉胖，萝莉胖，我家萝莉特别胖。come on baby萝莉胖萝莉胖"。

怎么办？我似乎唱不出来正确的歌词了……

我的脑海中顿时出现了身穿LOLITA洋装的八重樱吃着棒棒糖的身影。

一瞬间，无数支箭插满了八老师的膝盖！

哼，你们懂什么，婴儿肥的萝莉才可爱呢！

八老师又在为自己的体重找借口了……

唉——你们这帮被二次元毒害太深的少年啊！八老师别往心里去。

更多，访问：73139.blog.163.com

八卦角

网络时代，无论是在论坛、聊天工具或是微博上与他人交流时，最能彰显自我个性的，除了网名之外就是头像了。一个有特点的头像不但会让他人尽快记住自己，备不住还会因此结交到不少同好呢。Xbox LIVE 和 SEN 的账户同样也有头像这一项，但是由于种种限制，玩家不能自己上传图片，只能选用官方提供的免费或付费头像，花样自然也少了许多。本期“八卦角”就让小编们自曝用的是什么头像，有些人的头像颇有创意，比如稀饭、伽蓝，也有些人简直毫无创意到了极点，比如八重樱……

这个 LIVE 头像是在《我的世界》里面解锁的，样子就是游戏中的自爆怪，虽然在不明真相的人看来有点怪怪的，但实际上这怪物还是挺萌的，虽然你在游戏中被它们团团围住并炸上天的时候可能不会太高兴。

选这个 PSN 头像的理由是因为它又呆又有喜感，整个就是一朵欠扁的卖萌云，而且看起来好像很蠢的样子，哼哼哼！

我的 Xbox LIVE 头像是 Nokia 的 Lumia 900 手机，象征着本人最近在打 WP 手机游戏。Lumia 900 是被 iOS 的 Siri 承认的“世界上最好的手机”（现已被苹果强制人格矫正^_^），本人虽然用的不是它，但卖场里只找得到这个，所以就将就着用了。我的 PSN 头像是《大众高尔夫 4》里的某位女孩，因为太常见就不贴了。

《MIB3》的头像，当了系列电影死忠好久了。美服有免费头像，果断第一时间下了一个。PS3 的头像就是个普通的篮球……

美服没有多少合我口味的日式头像……于是乎，就找了个靠前的买了。顺便一说，多谢稀饭同学“赠送”的 80 微软点。

我这个人比较懒，属于万年不愿意换一次头像的类型，因此一开始选择 PSN 头像时就选了这位不显过时的角色——乐克乐克。每次看到这个头像，就会不由自主地开始哼唱：“Bajumbo moi noi noi jecker Dabatto bunkergait jun jun”……

Live 上面要找个顺眼的非基佬的头像还真不容易，我一直认为头像这种东西主要还是给自己看的，要选就选自己喜欢的角色，而正好梨深是近年玩过的游戏中最喜欢的角色（之一），所以就用这个了。ビシィッ～☆！

具备好头像的所有要求，免费，够贱，一目了然。

AXE HAIR

Email giyoung：呃……嗯，其实是这样的，我的男朋友把我的 PSP 屏幕压碎了……所以想赌一下人品，要是抽到游戏机的话我就可以玩新的掌机了 ^q^ 祝贵刊越办越好呐 # 我没有男朋友 #

只看信的前半部分我还在想，现在读者索要奖品的花招越来越多了。直到看到最后 6 个字，得知真相的我不由得留下了酸楚的泪水。

我还以为后面还会跟着一句 # 我也没有 PSP# 呢！

还可以再跟上一个 # 我更不是女生 #。

这话从稀饭口中说出来总觉得哪里不太对……？

你想太多了！

UGEE&UCG电玩装备拟人化绘画微活动结果揭晓

近期我们的合作伙伴友基科技（UGEE）和我们 UCG 在新浪微博联合举办了一次名为“电玩装备拟人化绘画”的微活动。这次活动得到了广大微博网友的关注和积极参与。活动共征集到近 50 幅参评稿件，其中不乏质量上乘的作品。目前，此次活动的评选结果已经出来了，大家可以去友基科技的官方微博（@ 友基科技）查看具体的获奖情况以及所有参与评选的稿件。



华丽蜕变奖
获奖者
@唯诺_原地满血ing

完成度极高的作品，经典的 PSP 按键元素旗帜鲜明地显示了人物身份，而人物的面部表情以及动态设计都恰到好处地体现了“萌娘”的概念。



强势进化奖
获奖者
@蘑菇被作业折磨死了

红白机双子，将手柄直接绑在胳膊上，这个创意未免稍微有点生硬，不过本作在绘画方面的优异表现弥补了创意的不足，使得稿件的整体质量仍属上乘。



追加强势进化奖
获奖者
@Akira_小明修罗中

在一大票 MM 图中，这张时尚潮男造型的 PSP 男格外显眼，而作品的完成度也的确不错，而且同时提供了粉红与青两种色系的版本，诚意十足。

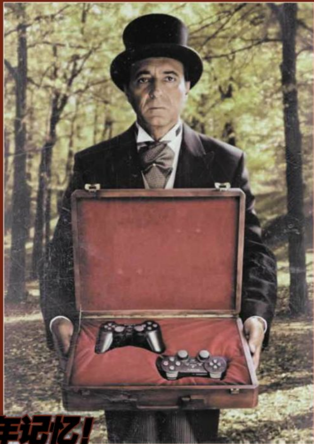
更多，访问：73139.blog.163.com

《游戏·人》十周年特刊

敬请期待

中国惟一的游戏文化专门志《游戏·人》即将迎来十周年，十年来最具价值的纪念特刊正在精心筹备中。本辑特刊将以大分量豪华规格成为您不容错过的珍藏精品，集结历来的人气撰稿人，力求成为一本最高水准的游戏文化读物。

欢迎您共同参与打造《游戏·人》十周年特刊，即日起至 8 月 15 日之前，您可以将本辑特刊的规格意见发送给我们，包括封面、包装、赠品等，参与者将有好礼相送。您也可以写一篇关于自己、《游戏·人》以及十年来游戏生活的小短文（欢迎晒照片），一经采用即付稿酬。邮件请发送至：gamer@ucg.cn



诚邀参与，珍藏十年记忆！

Email 飞鸟真：在 UCG 的官方微博上看到《如龙》一、二代也要出高清版的消息，欣喜的同时也不由得开始担心起家用机游戏的未来了。高清重制这扇门一开，各大厂商都发现是笔低投入高产出的买卖，于是纷纷跟风效仿，只顾着榨取老本油水，而忽略了新作的开发研制，长此以往对产业的发展是相当不利的。是不是等到了 X720、PS4 时代，我们又要玩 X360、PS3 游戏的重制版呢？不知小编们是否对此也有同感呢？

基本同意这位读者的看法，不过重制游戏中也有一些诚意十足的，比如《光环》重制版，内容之厚道即便当做一款新作来打也觉得超值。如果今后所有重制高清版都能保持这个素质，还不至于走上歪路。

顺便爆料单位已经有人要买《如龙》1、2 的重制版了，这叫“死忠的钱真好骗”系列。

我刚打了个喷嚏。

我现在非常恐惧“《王国之心》系列”也来这一手……

本期流行游戏

《战争机器 3》

华尔兹、伽蓝、金馆长、稀饭

（看到洛克每晚招呼群众联机）这世界线歪曲度终于到达 100% 了，我表示很欣慰。

——游戏被洛克抢走只能干瞪眼的金馆长

《洞窟冒险》

洛克、稀饭、金馆长

我就算死了也不会放过你们！

——对战中被围剿的稀饭变成鬼魂后恶狠狠地喊道



《小骷髅》

胜负师、八重樱、洛克、稀饭

这是一个关于屌丝偶尔冒充高富帅拯救白富美的励志故事。

——八重樱用一句话总结剧情

《极度混乱》

狼来了、胜负师、八重樱

动作慢的角色怎么活呀？

——对游戏的平衡性感到不满的狼来了

Email 无敌大狐狸：话说很久以前的一天早晨，我梦到奈落在“游戏姬”栏目里采访了一位由于幼年时家境不好为谋生而变性的“伪娘”（其实应该叫人妖吧），奈落在那次访谈中还提到了很多不和谐的字眼。因此我强烈要求你们采访一些伪娘。

这年头读者们的口味真是越来越独特了，老人家真是理解不能呀……

考虑到杂志销量，我觉得还是不要这么做比较好 orz。

Email 李君杰：20 年没寄过信了，为了 X360，一拿到杂志就去邮局排队了，结果连贴邮票、写地址的格式都不会，问了邮局 MM 老半天才搞定，附带搞到我满手浆糊、手忙脚乱啊。

我本以为这封信最后会写“看在我这么辛苦寄信的份上，赏我一张八重樱/铃的靓照吧！”但事实证明我小人之心度君子之腹了。

爆料一下，稀饭当年还是读者的时候曾经写过要照片的信，这封信措辞极为委婉，直到全文看完才发现是要照片的……

对不起打断你们的回忆了，这位读者来信的重点应该是“为了 X360”。

Email 死亡堕落：为什么我爸妈那么反感游戏啊！即使单机游戏的画面会让他们误认为是真实的电影（不止一次），他们还是很反感！所以到现在我仍然没有一台属于自己的主机，眼看我身边那些不喜欢玩单机游戏的男女们都入手了各种主机，我的那个心……唉，看样在工作之前我惟一得到主机的机会就是……300 期大奖！希望我能中啊！

其实我父母给我买过的游戏机也只有一台 GB，后来的机子都是我用压岁钱买的，所以说与其靠运气，还不如——

当读者时中过 NDS 的我表示千万不要听一辈子没中过奖的稀饭的话，要心怀希望啊少年！

中过 X360 的我表示还是抽奖靠谱一点。

我刮个发票都能中奖，要不是编辑不能参加抽奖，这奖品我包定了！

-_-,- 跟这群走运的魂淡生活在一起真是太考验人忍耐力了。

南京市 陈浩：本人爱好甚为广泛，既喜欢日式游戏，又喜欢美式游戏，但这也给我带来了一点小麻烦，我日式游戏朋友圈里的人都不喜欢美式游戏，美式游戏朋友圈里的人也不喜欢日式游戏，我跟他们在一起时只能装作也不喜欢美/日式游戏的样子，这样下去，我会不会精神分裂呀？急盼解答！

我也深有同感啊，当年装两面间谍装得叫一个辛苦……

是啊是啊，当年第一次被宅向朋友发现我痴迷车枪球的时候他们讨伐了我一个多月呢……

话说楼上两位，你们难道没尝试过“跟朋友推心置腹聊天让他们接受”这种中学政治课级别的东西？

⊙_⊙b 汗

更多访问：73139.blog.163.com

Email 猎人怪物：301 期 E3 专刊很喜欢，惟一不满意的是 showgirl 的图太少了！感觉 showgirl 的图在逐年递减啊，是不是被小编们私藏了！

其实 E3 展上妹子如云，而且素质颇高，可惜页面有限，咱们也只能选出其中的精华奉献给大家。

我当读者时就每年看到有来信投诉 showgirl 太少的，当时也对这个情况将信将疑，现在到了编辑部总算是明白了。

明白了什么？

大家口味太高，很多 showgirl 都被刷下来了！那个巨乳妹子你们为什么不放啊魂淡！

就是啊，那个跳舞的小萝莉应该多放几张啊！

一群大体格胖妞丑死了，干脆都不放算了，我要小清新的东方妹子！

《链锯甜心》的官方 COSER 为什么图这么少？看着不过瘾。

唉，看看，连编辑部里面都众口难调，要让读者大人们一次看个过瘾，我们估计要专门出一本相册了。

Email 哟西哟西：各位小编啊我的人生就是一茶几啊！我用我的小 P 在教室里和同学联机玩《MHP》（因为是午休时间，所以教室里就只有我和我的同学。）玩了一段时间，一同学拍拍我的肩膀并指了指我后面，我回头一看把我吓个半死，只见班主任老师用十分“和蔼”的表情看着我，说道：“很好玩吗？我都看你玩了一个多小时了。”然后就带着我的小 P 离开了（和我联机那同学因为坐在前面，所以没有被老师发现，看来我还这是悲剧啊）……（PS：事后我计算了一下，我总共玩了 80 到 90 分钟，这班主任老师的存在感可真低啊，还是他隐藏了自己的气息？）

显然这位读者的警觉性和危机意识都不行啊！像我当年无数次课堂上打游戏，从无失手被逮的记录！

请无视楼上的臭显摆，我自己也是打游戏时很容易入迷，所以我想其实不是你的老师存在感低，而是你太全神贯注，察觉不到他的存在吧？

不对头啊，就算这位读者自己看不到老师，其他人都应该看到了吧，旁边气氛都变了，还察觉不到么？老师的潜行技能不低啊！

我有一个阴谋论式的想法，老师其实也很喜欢《MHP》，看你们打得津津有味，等被发现了以后，就借机把你的 PSP 收缴去玩了。

你上学的时候没少被老师整是吧，看看别人老师被你黑得啊……

稀饭的逻辑很正常啊，我上学那会儿被老师没收了无数本漫画，放学去要时经常会看见老师一边津津有味地看着我的漫画，一边和旁边的老师讨论剧情。看她那么投入，我都不忍心要回来了。

于是等你毕业之后，老师办公室里就有了一面漫画墙吗？

一刀有话说（特别版） Vol.57

2011~2012 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 8 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

Email 高达高手 2：我今日发梦见到红蝶两姐妹了，不过不是什么好梦而是噩梦，梦境很真实，好像是真的一样，本人所说绝无半点虚言。事情是这样的，在我梦中梦的时候我醒来了，发现小时候的青梅竹马竟然坐在我身边，她贴着我，手紧握我的手，门外有两个现在同班的同学也来了，因为当时没有开灯黑乎乎的一片，外面又是阴天，我就走去开灯，发现灯怎样都开不着。当时我正在思考，因为我与青梅竹马已经几年没见了，和那两个同学的关系也不是特别好，为什么他们还会在这里、。突然我发现他们竟然全不见了，我就知道我是在做梦（因为之前有过很多这样的经历），我坐下拼命冷静下来，突然我听见了茧的笑声。当时理应马上走，不过我竟然走回床上用被子盖住头，就看见茧从外面飘过来，身边有红色闪电，然后就有一张被子在同一个地方不停地在飘，我看见被子底下有一只断了的腿在那里蹬啊蹬啊……接着我又看见茧在空中用手对着一座大楼，楼就像变形金刚一样动了起来，当时地面拼命在震，后来我就醒了……是不是红蝶姐妹托梦给我要我帮她完成一点事呢……



就我个人分析，这个梦预示着姐妹花想要让你买新出的《零 真红蝶》。

我不觉得是这样啊，这可能预示着她们不想让你买，不然就会遭遇灵异事件。

要不我们问问熟读《周易》和《周公解梦》的金馆长？

（看完信）……呀!!! 不要啊!! 我怕鬼啊!!（远遁）

⊙ _ ⊙ b 汗

更多访问：73139.blog.163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

6A互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

杭州	钱亮中		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

北京	张和邦	上海	吴群利

二等奖 北通原生铜HDMI高清线

太原	史雄松	济南	吴军义
大连	杨以波		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

烟台	罗士建	广州	王永榕
汕头	关勇祥	成都	陈生世
大同	苏有诚	重庆	倪家志
南宁	吴言山	青岛	袁　福
西安	周宁启	石家庄	刘哲波

10名 三等奖



北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）

本期问题

1. 你对本期杂志有何评价。
2. 今年下半年的游戏中你最期待哪一款？
3. 你觉得杂志对哪个机种的重视不够？

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 8 月 5 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

大连 崔嘉豪：我发现了一个重大秘密：稀饭好像有女朋友！证据就是他写的《爱之重》，绝对不是没经历过爱情的人能写得出来的！稀饭快老实交代！

呃……其实那篇文章是伽蓝写的，他不好意思署名所以挂了我……

提醒你一下，当时还没有“伽蓝”这个 ID。

好吧我说实话，其实是铃姑娘写的……

那你怎么解释整篇文章的男性口吻？

这次肯定是实话了，是华尔兹，华尔兹有妹子众所周知！

大家都知道我有妹子我干嘛挂你的名字？

这个……其实……啊……

下面开始异端审问，被告稀饭，违背了与 FFF 团的血之契约……

广州 蔡灏言：各位小编们好，最近放暑假了，在家里闲得慌，虽然能补补游戏是不错，但一天到晚地打游戏始终对身体不太好，但是天又热，不想去户外活动，便只好在家寂寞地吹着空调用跑步机锻炼身体，心里便也不禁感到好奇，各位小编们平常除了打游戏之外，都会做些什么事情来调剂一下自己呢？

当然是打篮球，天气热也没关系，出了一身汗正好回家洗澡。

你才打个半小时就喘不过气来我会乱说吗！

我真心推荐晚上跑步，又没有太阳晒，又可以吹吹夜风，还可以带个 MP3 听音乐。

可惜你跑了几天就改成做仰卧起坐了……

而且越做肚皮越涨……

看看你们这些没恒心的，像我每天晚上玩玩 Kinect 游戏，健身之余还可以拿成就！

这方法是好，但有空间要求，住小房和宿舍的伤不起啊……

我知道有一种运动既不占地方，也不需要去户外也能进行。

那是什么？

那是我原创的冥想修炼，只要保持呼吸，就可以循环身体内息，达到保健共享。

虽不明但觉历，听起来好棒哦，具体是怎么做的？

摆一个自己觉得舒服的姿势——我一般是躺着，然后吸气、呼气、吸气、呼气……

我们一般把那叫做“睡觉”，谢谢。

Email 马克西马·辉夜：经常刷小编们的微博看，最大的感慨就是，大家都是玩家，为什么有时候你们发的东西我就愣是看不懂呢？像是八重樱和九兵卫的微博，上面时不时就有跟娃娃有关的微博，里面各种简称各种黑话，看得我不明所以；稀饭没事就在转美国超级英雄的漫画，除了《复仇者联盟》登场的几个和蝙蝠侠，我就没一个认识的。一刀的微博又是各种政治问题讨论，在我看来都太高深了，没搞懂为什么他们要为各种事情对骂。至于华尔兹微博偶然推荐的那些潮流品牌和音乐，我也是一点不懂。相比起来，游戏方面的内容倒不是很多，让我很是疑惑，莫非大家平常除了工作以外，都是不打游戏的？你们都入手了各种主机，我的那个心……唉，看样在工作之前我惟一得到主机的机会就是……300 期大奖！希望我能中啊！

我每天回家都还要打起码三个小时的成就，游戏玩得可多了。

每晚雷打不动联机一个小时《战争机器 3》，最近还在帮伽蓝打 X360 版《马克斯·佩恩 3》网战，还真没停过。

稀饭快来跟我联“毒奶粉”！

口胡，刚买的《洞穴探险》你就玩腻了？咱们还没见到最终 BOSS 呢！

就是啊，你俩联《地下城与勇士 LIVE》，我又只能玩《链锯甜心》了！

洛克你借了我的《战争机器 3》又不玩，啥时候还啊！

各位读者看这群一下班就基成一片的家伙就知道我们休息时的游戏时间还是很多的，倒是在上班时经常碰也不碰游戏，因为要赶稿嘛。

别以为偷偷玩 PSV 版《苍翼默示录》我没看见！罚钱！

每次看到有粉丝数量增加时我都会感到愧疚，可能很多读者加我微博是想了解更多编辑部爆料，但我写微博只是记录自己的日常生活，闲言碎语很多，还会放一些娃娃照片。对于各位看不惯的同学们，我在此深表歉意。其实通过微博可以了解到编辑除了游戏外的其他兴趣，备不住能发现更多共同兴趣话题呢，不是也挺不错嘛？

更多，访问：73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



摄影：铃

星夜



★《游戏·人》十周年纪念特刊正紧锣密鼓地制作之中，各位新老撰稿人们加油哦！本辑将会是超大分量，包括多篇重头特稿和大型特企，喜欢游戏文化的朋友千万不要错过！

★天气酷热，家里的小功率空调都明显不够用了，有时候不得不空调和风扇配合着用。前些天有朋友去香港玩，途经我家借宿几晚，于是出现了最高峰的时候4台空调齐开的盛况。目前正在惴惴然地等待电费单，看来到时候单子上将会是一个令人心疼的创纪录的数字……

★面对这种时而阳光暴晒，时而大雨倾盆的天气，无论多么有空都只能乖乖呆在家里。想起小时候可以到老家对面的庙里乘凉，可以骑车到附近的山脚下爬山洞，爬完山洞就去河边游泳。突然觉得那个没有汽车、地铁、公交车的年代活动空间也许反而更大呢！如今随便去个景区就是几百块，游个泳只能去游泳池，或者一路堵车到海边，和几万人一起下饺子……

本期个人签名

《GTAV》快点到来吧！

洛克



本期第一条寄语献给外公，愿老人家一路走好。

回老家办事时外公不幸去世，作为子孙也正好能送他最后一程。由于老一辈身体都不大好，守灵的重任自然就落到我们几个年轻一代的肩上，不过也因为连续通宵，本计划回家弄的工作大部分都由同事帮忙搞定，在这里为几位同事表示感谢。

守灵时，在表哥的怂恿下学习了麻将，说起麻将，洛克才知道这玩意光在中国就有多种玩法，比如在福建麻将中"东南西北中"这些牌并不算在使用的牌中，而是胡牌后当做加分用的"花"，不过也因为使用的牌型少，上手难度并不高，非常适合初学者。不过这下也终于能看看纱迦他们一直强力推荐的《天才麻将少女》了。

本期个人签名

《MH4》你千万别和《MH3G》一样玩掉帧了好嘛？

华尔兹



※和伽蓝以及几个LIVE基友把《马克斯·佩恩3》的DLC成就也全拿齐了。借着游戏荒，我们准备转战《荒野大救赎》，重温这款神作的同时填补当年的一些遗憾，也为自己的成就名单里填上光辉的一笔，人生无憾。

※前些日子放狠话说去香港看《蝙蝠侠》，不过结果远没那么理想，座位基本已经被预定得只剩下几个最前排了，没办法。我觉得国内会不会上映还很悬，即便上映也可能是个等了很久的"太监"版，真让人受不了。

※《绝命毒师》(Breaking Bad)最终季终于来啦，由于这次第5季将分上下两部分的形式播出，让我们这些喜欢憋完一块儿看的观众情何以堪。于是乎我决定扔掉节操，先憋前半部，再憋后半部……

※眼下从8月后期开始的联机狂潮即将开始，几位新加入LIVE的小编开始摩拳擦掌，即便不打同一款游戏，平时加个派对也十分热闹。游戏永远是人多了好玩，一个人闷头自己打实在太寂寞了。

本期个人签名

《NBA 2K13》的封面真心难看，能换一张么？

胜负师



[铂] 2012年7月16日，我"十岁"了！这里所说的十岁是指我从事游戏杂志编辑工作刚好十年。人们总是喜欢在十周年总结些什么，我也简单说一句吧。为一份自己真正喜欢的工作付出十年，收获一生都可以回味的快乐，这种满足感或许只有到从业二十周年纪念的那天才能再次体验。愿与读者朋友们共勉！

[金] 熟悉我的朋友应该知道，我的十岁也是《游戏·人》的十岁。大家对《游戏·人》十周年特刊有什么点子和要求的，尽量向我和星夜提吧。

[银] 和九老师从上海天下聚会回来时，正好赶上与大家共度紧张而又有趣的截稿之夜。年内可能还有一两场有编辑参与的天下聚会尚在筹划中，敬请期待！

[铜] 上次说自己靠早起赢得游戏时间的方法快行不通了，原因是七月初胜子归来！我早起也只能是为儿子服务，看来以后要"一分钟掰成两分钟来花"。

本期个人签名

热烈祝贺八老师喜获"锯妹"白金！

金馆长



如果让我评选本届欧洲杯最佳球员的话，那我会选皮尔洛，因为我们不能只看一场比赛的表现，纵观六场比赛的整体表现才能对一个球员的发挥做出正确的评价。巴洛特利固然强悍，但是意大利可以没有他。如果意大利没有皮尔洛，小组赛就回家了。过于注重球员高光时刻和数据也是最近世界足坛的巨大弊端之一，如果一个球员享有无限开火权，进很多球是理所应当的，不是什么值得夸耀的事情；球迷和媒体评价球员的标准是这赛季某某人进了几个球而不是在整体进攻中起到了什么作用，所以现在明星遍地都是，但是真正的大师都在进球至上的标准下被淹没了。我看不出皮尔洛比齐达内差（身体除外），但是他是个后腰，很少进球甚至很少直接助攻，于是，他就不如齐达内评价高。

在九老师的熏陶下看了《枪械少女》，然后发现自己最喜欢的几把枪不是配角（FN-FAL、AUG）就是压根没出现（TAR-21），心中略不爽。玩过游戏之后重新去找《女神异闻录4》的动画版，咦，我怎么觉得我把游戏又玩了一遍？

喜欢玩主机游戏的一个很重要的原因是课金战士不会影响平衡，该讲技术的时候还得讲技术，不是你买了DLC就能横行网战。这段话只可意会，不可言传。

本期个人签名

In live, we do lifestyle right！

更多，访问：73139.blog.163.com

伽蓝



最近发现自己身体素质明显大不如前了，每天晚上睡不沉，早上起来一点力气都没有，看来每天"坐以待毙"的生活模式确实百害无一利，看来还是要抽点时间去运动一下，炎炎夏日，不流点汗简直白过！

《蜘蛛侠》和《蝙蝠侠》相继登陆北美各大院线，出于大家都懂的原因，前者延到8月30日，后者连个影都没有，有关上/不上的传闻不绝于耳，真是……

某天去某店的时候，结账时收银员问我是否要捐款一元帮助灾区的儿童，我想了一想，断然拒绝了，这倒不是说我没有爱心或吝啬这区区一元，而是每当我看到各种积少成多的捐款最后不仅无法送达真正需要救助的人的手上，最后却变成某些人餐桌上的美酒佳酿，因此打从心底就对捐款二字感到厌恶，但同时又为自己的冷漠而略感自责，究竟什么时候社会才能做到真正的"信任"？

本期个人签名

人生正GAME《MGS4》追加奖杯，但是不是来得太晚了点……

狼来了



【宠物】Woody前段时间得了急性肠胃炎，发病便血的时候差点没把我吓死，所幸经过打针吃药等折腾后现在总算恢复了过来。关于这件事，我这个做主人的要好好反省一下，Woody本身是金毛和拉布拉多的串串，所以毛不长而且体型也比较清瘦，朋友和其他狗主经常会说我家的狗太瘦。为了不让别人说三道四，于是我加大了它的饭量，最终才导致它得了肠胃炎。

【朋友】一个好久没联系的朋友，之前给他发过几次QQ信息和微信，他都没有回复，我当时还天真地以为朋友忙或者因为别的原因没有看到。时光飞逝，一年后他的生日，我从QQ上给他发去祝福，他应了一下，我说怎么这么久不联系了，他说其实在故意疏远我。我惊诧，问原因，他说因为我一年前做了一件不地道的事情让他觉得我这个人只有在有事的时候才想起朋友。回想起来那段时间实在太忙，确实经常忽略身边的朋友，只是没想到一个细节经过时间的酝酿竟让朋友之间的友谊出现了难以弥补的裂痕。在这里说句心里话：如果觉得朋友哪里不对劲了，尽快当面说清楚或者电话联系，时间拖得越久越难以挽回。

本期个人签名

Bonds of people is the true power.

纱迦



★最近每天晚上都是一群人开着派对边打游戏边聊天，其中伽蓝最为忠贞，只打《马克斯·佩恩3》；华尔兹除了陪伽蓝，自己不时打打《NBA 2K12》和《战争机器3》，曾经有次在《NBA 2K12》里将对手气得掰盘是他最为得意的事情；洛克原本每天和稀饭联机，如今却快乐地打起了《梦幻俱乐部ZERO》，每天晚上大家就看见"XXX接客中"字样；宇宙人除了玩3DS就是在X360上打《ROOT DOUBLE》；至于本人，看看最近全成就的游戏名单你就懂了……

★恭喜费天王温网七冠、重回世界第一、累计世界第一排名周数历史第一！我全家都是奶牛的球迷，最近两年真是太憋屈了，如今真是有种苦尽甘来的感觉。如今我只要一看费德勒打球，他就一定会输，还好这个规律是作用于一盘而非整场比赛，所以本次温网我还是断断续续地看了不少他的球……看来我这预言必反帝的功力有转移的倾向？

★算了一下，年底要打的大作太多了：《边境之地2》、《生化危机6》、《光环4》、《刺客信条3》、《COD黑暗行动2》。这些游戏在编辑部里每个都有5人以上的拥趸，每次一有新消息放出就一群人叫好，然后就是相互警告："不准缩啊！"、"要搞DLC啊！"、"必须全啊！"感觉今年年底将是有史以来编辑部最热闹的时候。

★不知不觉感觉现在可自由支配的时间变少了，其实和过去相比，我的工作时间没变、游戏时间变少、看动画/影视的时间大幅减少，真不知道这损失的时间到哪里去了。这大概就是已婚男士的悲哀吧？（笑）

本期全成就游戏

Cro-Mag Rally（WP）
勇敢传说
Gerbil Physics（WP）
科南（德版）
灭罪红颜（WP）
战舰
Mush（WP）
黑衣人3
Micro Lab Challenge
Monster Island（WP）
Kinect 冲锋
龙骑士（欧版）
kinect 虚拟人偶

八重樱



★我一直不太相信关于星座那些解读，因为他所说的那些其实套用在每一个正常人身上都很合适，像是什么对人坦诚、不计较小事、心地善良富有人情味，不是这样的人才有问题吧？直到有一天，我看到这么一条星座解读，于是真心给跪了，那就是"十二星座谁做的饭最好吃里面，天蝎座排名第十二位。"每天都只能吃自己做的黑暗料理的人的心情谁能懂呀，哭！

☆今年国内的ACG活动真是不少，声优见面会、歌手演唱会、十月还有ASL上海站和香港的初音演唱会，我的钱包快要坚持不住了好不好orz。看来只能更加努力地写稿子赚奖金了，我可不希望以后会写出这样一封信啊："前略，至天国的钱包君，你还好吗？"……

★在团购网上买了一张赛百味双人套餐的优惠券，但买了之后才发现只能在四家门店使用，离我家比较近的那家门店所在的商城从未听说过。周末时找了好久才终于找到这家门店，却悲剧地发现，人家刚装修完还没有开始营业……没营业你搞毛线团购呀，坑傻了头吗？！

本期个人签名

《链锯甜心》白金获得。

铃



家里有事回去了一趟，一下高铁就感受到老家热情的温度，应该说是滚烫才对，阳光也是晒得人身上疼。这就是我的家乡，爱死你啦！刚放下行李，死党们就已经全部杀到家里了，她们此行的目的其实不是为了看我，而是为了蹭我的Kinect玩《舞蹈中心2》……

恭喜八重樱获得《链锯甜心》的白金，我这次是严重掉队了，进度可以忽略不计，一周目的第二章都还没打过完，可是这个真不能怪我来着，我不是没有时间嘛。不过这掉队还是有好处的，八重樱的攻略都做好了，那么我就不客气地参考收集攻略了。话说八老师，什么时候也用一次我的攻略来打游戏啊！

7月14号是我黑子的生日，生日快乐啊！黑子要加油，要永远和姐姐大人幸福地在一起，至于把妹手这种东西，果然还是砍掉的好。

NOW PLAYING

《勇敢传说》、《迷你忍者大冒险》

稀饭



【衣】最近碰上优衣库打折，59元入手了一件UT，其实T恤我现在是不缺了，不过一件纯绿色还印有品客薯片图案的T恤还是吸引了我，结果第二天我就看到华尔兹拿着一筒品客薯片，顿时义正言辞地夺过来，并严厉谴责"你肿么就把我衣服上的薯片给偷了！"。当然这招其实是洛克教的，我是无辜的！

【食】在微博上看到一则做土豆泥的建议教程，顿时有点动心，但实行起来却发现困难重重，明明是个简单的菜式，偏偏手上连个合用的工具都没有。到超市看了看厨具的价格，再掂量了一下钱包，果然自己就是个吃快餐的命。

【住】一直觉得7天酒店房间挺不错，价格适中，床铺够大，也干净。结果最近有个朋友劝告我不要去，原来他习惯就穿个三角裤睡觉，结果在7天睡了两晚后浑身发痒，去医院一看，竟然得了湿疹，归纳病因，应该是7天酒店的床铺不干净之过，听后顿时大囧，原来便宜，就真的没好货么……

【行】上次回家适逢暑假期间，票价暴涨，来回用了我200大元，比平常多了40块，涨幅20%，难以想象那些家在远方的学生们要花多少钱才能回家一趟。这种趁火打劫的事情，就不能少做点嘛？

本期个人签名

"你给的不是我想要的，我很失望！"这该是多傲慢的一句话啊。

更多，访问：73139.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2012.07.19-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

虽然炎热的暑期来临，但各大游戏厂商却一点都不清闲，反而推出多款游戏刺激市场。对于学生群体来说，这时候也是为自己“补课”的好时机，不过各位在玩游戏的同时也要注意休息与防暑。此外，在之前一度宣布延期的 PSV 游戏《小小大星球》终于再度确定发售日，本作的日版和欧版分别在 9 月 20 日和 21 日与各位见面，这无疑为 PSV 的 9 月游戏阵容又添一员大将。

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
19 日	星之卡比 20 周年 特别收藏版	星のカ－ビィ 20 周年 スペシャルコレクション	Nintendo	平台动作	日版
26 日	跳舞吧 Wii2	JUST DANCE Wii2	Nintendo	体育	日版
2012 年 8 月					
2 日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2 : The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
19 日	实况力量职业棒球 2012	实况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
2012 年 8 月					
2 日	萌萌大作战 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん ++ (ぷらすぷらす)	System Alpha	策略	日版
7 日	形与声	Sound Shapes	SCE	音乐	美版
9 日	奥加旋律	orgarhythm	Acquire	音乐	日版
9 日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	桌面棋牌	日版
23 日	特殊报道部	特殊报道部	日本一	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク － Project DIVA － f	SEGA	音乐	日版
2012 年 9 月					
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
20 日	小小大星球	Little Big Planet	SCE	平台动作	日版
27 日	地球防卫军 3 携带版	地球防卫军 3 ポ－タブル	D3 Publisher	动作	日版
27 日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ－ス セルセタの树海	日本 Falcom	角色扮演	日版
27 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level-5	角色扮演	日版
27 日	信长的野望 天道 升级版	信长の野望・天道 with パワ－アップキット	Koei Tecmo	策略	日版
27 日	DJMAX 旋风 曲调	DJ MAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	音乐	日版
2012 年 10 月					
1 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
18 日	英雄传说 零之轨迹 进化	英雄传说 零の轨迹 Evolution	角川 Game	角色扮演	日版
23 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X (クロス) 铁拳	Capcom	格斗	日版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ : Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年秋	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012 年内	最终幻想X	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
24 日	阿迪达斯健身教练	miCoach by Adidas	505 Games	体育	美版
26 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	ペルソナ 4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリ－ナ	Atlus	格斗	日版
2012 年 8 月					
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
21 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers : Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	真的！我真的做出了天使	マジてん ～マジで天使を作ってみた～	Idea Factory	文字冒险	日版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ～ Sweet ～	Boost On	文字冒险	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
29 日	纯爱舞蹈社 Mint	ラブ☆トレ ～ Mint ～	Boost On	文字冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2 : The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 12 日	战争机器 审判日	动作射击
2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
19 日	牧场物语 魔法工厂 4	ル－ンファクトリ －4	MMV AQL	动作角色扮演	日版
26 日	洞窟物语 3D	洞窟物语 3D	日本一	动作冒险	日版
28 日	新超级马里奥兄弟 2	New ス－パ－マリオブラザ－ズ 2	Nintendo	平台动作	日版
2012 年 8 月					
2 日	马达加斯加 3	マダガスカル 3	D3 Publisher	动作	日版
2 日	Smile 光之美少女！	スマイルプリキュア！	日本 Columbia	文字冒险	日版
	Let's go！ 童话世界	レッツゴ－！ メルヘンワ－ルド			
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナ－ソウルハッカ－ズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust －红莲の少女达－	MMV AQL	动作	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒ－ロ－ズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	新 绘心教室	新 绘心教室	Nintendo	益智	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
2012 年 10 月					
11 日	勇气原点 飞翔妖精	ブレイブリ－デフォルト	Square Enix	角色扮演	日版
11 日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	策略角色扮演	日版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	跃出 动物之森	模拟育成
2012 年内	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险	2013 年春	怪物猎人 4	动作

更多，访问：73139.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
19 日	实况力量职业棒球 2012	実況パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	二之国 白色圣灰的女王 完全版	二ノ国 白き圣灰の女王 オールインワン・エディション	Level-5	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 联合突袭 2 高清版	真・三国無双 MULTI RAID 2 HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか Hybrid Pack	NBGI	动作射击	日版
26 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	ペルソナ 4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	Atlus	格斗	日版
2012 年 8 月					
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
21 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
23 日	轮回的拉格朗日 鸭川的日子 混合包	輪廻のラグランジェ －鴨川デイズ－ GAME&OVA Hybrid Disc	NBGI	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	战国 BASARA 高清合集	战国 BASARA HD コレクション	Capcom	动作	日版
30 日	神次元游戏 海王星 V	神次元ゲイム ネプテューヌ V	Compile Heart	角色扮演	日版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワールド －銀翼の覚醒－	NBGI	策略	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	交响诗篇 AO 游戏 & 动画混合包	エウレカセブン AO －ユングフラウの花々たち－ GAME & OVA Hybrid Disc	NBGI	益智	日版
20 日	大航海时代 Online 第二世纪	大航海時代 Online 2nd Age	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
20 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国無双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	晓之护卫 三合一	暁の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	亡灵地带 高清合集	ゾーン・オブ・エンダーズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダークソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
1 日	大神 绝景版	大神 絶景版	Capcom	动作	日版
1 日	无尽传说 2	テイルズ オブ エクシリア 2	NBGI	角色扮演	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作	2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演
2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演	2012 年内	时间与永远	角色扮演
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
19 日	艾鲁猫方块	アイルーでパズルー	Capcom	益智	日版
19 日	实况力量职业棒球 2012	実況パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	阿加雷特战记 Mariage	アガレスト战记 Mariage	Compile Heart	角色扮演	日版
19 日	无双大蛇 2 特别版	無双 OROCHI2 Special	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	新・剑、魔法与学园 刻之学园	新・剣と魔法と学园モノ。刻の学園	Acquire	角色扮演	日版
19 日	数码宝贝世界 数字化	デジモンワールド リ：デジタイズ	NBGI	角色扮演	日版
26 日	那由多的轨迹	那由多の軌跡	日本 Falcom	动作角色扮演	日版
26 日	DUNAMIS15	DUNAMIS15	5pb.	文字冒险	日版
26 日	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	スーパーダンガンロンパ 2 さよなら絶望学園	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2012 年 8 月					
9 日	黑子篮球 奇迹的比赛	黒子のバスケ キセキの試合	NBGI	策略	日版
9 日	机动战士高达 AGE 宇宙驱动	機動戦士ガンダム AGE コズミックドライブ	NBGI	角色扮演	日版
23 日	化物语 携带版	化物語 ポータブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探偵オペラ ミルキィホームズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	冬宫异闻 天御柱	エルミナージュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	角色扮演	日版
30 日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完结	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－ 完醒	NBGI	格斗	日版
30 日	未闻花名	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒーローズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワールド －銀翼の覚醒－	NBGI	策略	日版
17 日	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版	
20 日	晓之护卫 三合一	暁の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
20 日	最终幻想 Ⅲ	ファイナルファンタジーⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	TIGER&BUNNY 实况任务	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	动作	日版
20 日	猎人 幻想冒险	ハンター×ハンター ワンダーアドベンチャー	NBGI	动作冒险	日版
2012 年 10 月					
4 日	灵魂驱动者	ソールトリガー	Imageepoch	角色扮演	日版
18 日	恋爱随意链	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスター シャイニーフェスタ	NBGI	音乐	日版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死神在背后	角色扮演	2012 年内	Fate/ 新章 CCC	角色扮演
2012 年内	噬神者 2	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift－Arctic Games	Activision	动作	美版
2012 年 8 月					
2 日	全假面骑士 骑士世代 2	オール仮面ライダー ライダージェネレーション 2	NBGI	动作	日版
2012 年 9 月					
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	特命战队 Go Busters	特命戦隊ゴーバスターズ	NBGI	动作	日版
2012 年 10 月					
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

07.26 那由多的轨迹

PSP 角色扮演 ■Falcom ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



自《空》、《零》、《碧》三部作品结束后，“《轨迹》系列”继续保持着一年一作的速度推出新作。本作的标题并没沿用到《英雄传说》的名称，从目前的情报来看前作的老面孔也不会出现，故事将在全新的舞台展开，由全新的角色进行演绎，相信不少新玩家能够从本作开始接触这个系列了吧。本作依然会继承系列的一贯特色，足量的流程和丰富的支线任务绝对少不了，剧情也很值得期待。另外，本作的战斗系统并非传统的回合制指令模式，而是类似于“《伊苏》系列”加入了动作要素。

07.26 女神异闻录 4 午夜竞技场

多机种 格斗 ■Atlus ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



《女神异闻录》题材的周边以及游戏近来可谓是层出不穷，从之前的动画版到上个月中旬在 PSv 平台发售的《黄金版》以及这款即将在月底推出的《午夜竞技场》都赚足了人气与销量。本作虽然是由 Atlus 发行，但制作组是经验丰富的 Arc System Works，系统以及平衡性都毋容置疑。作为日本街机投币率排行榜中第一位的移植作品，家用版除了收录街机版的所有内容外，还追加了所有角色的完整故事模式，“自动连击”系统也能让不擅长格斗的粉丝体验到本作的魅力。

08.02 勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族

Wii 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



这是日式 RPG 王者“《勇者斗恶龙》系列”时隔 3 年的正统续作，也是系列时隔 8 年之久重新回归家用机平台，同时还是该系列自诞生以来首次网络化，堪称全面脱胎换骨的一部作品。游戏通过五大种族对玩家进行划分，在线模式与单机剧情双线同时进行，丰富而细致入微的职业设定让人充分感受庞大世界观的魅力，沿袭系列一贯传统的战斗部分保持了可玩性与技巧性，便于新玩家上手。由于对应网络且采取收费方式的特殊性，国内玩家要想充分体验本作 100% 的乐趣，需要有一定的思想准备。

更多，访问：73139.blog.163.com

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持——一刀

UGEE友基 特约

上期本刀跟大伙儿提到的“UGEE&UCG电玩装备拟人化绘画微活动”，不知道大伙儿有没有关注呢？目前，这场由我们的赞助商“友基科技”和我刊官方微博联合举办的征稿活动已经落下了帷幕，包括数位板和手柄大礼包等各项大奖均已有了归属，而我们本期“读编往来”栏目也收录了前三甲稿件。至于作品的整体质量，大家可以登录新浪微博，去友基科技的官方微博（@友基科技）一睹所有作品的风采。此外，8月的征稿也已展开，除了下面这6幅作品外，下期（8月B）的6幅参评名额等待各位来认领。具体奖项设置请参阅第170页“一刀有话说 特别版 Vol.57”。





锦州·KOKO

在一众型男唱主角的《恶魔城》系列”中，来自《恶魔城 被夺走的刻印》的女一号夏诺雅绝对算得上是另类的存在，但其人气丝毫不弱。左图中的她，魅力四射且气场十足，所谓“巾帼不让须眉”，大概就是这样的吧！

南宁·MR.children

“《格斗之王》系列”曾经有过属于自己的辉煌年代，但时过境迁，在“格斗游戏”这个门类已经日渐边缘化的今天，还能有多少人仍在为自己深爱着的《KOF》默默守候呢？MR.children肯定得算一个。这种海报式构图的作品，从布局到绘制都比较复杂，绝对是充满爱的啊！

台州·小幻·红玉

一幅取材自网游《鹿鼎记OL》的稿件，据作者说作品见证了他和网友通过游戏建立起来的友情，听起来很燃，而且萌妹抡大斧什么的，实在是很带感。



珠海·陈志远

我们的老朋友陈志远是FC死忠，从最近刊发的《忍龙》、《双截龙》到眼前的《魂斗罗》，这批怀旧稿件无不令人回想起那个追求简单快乐的FC时代。嗯，让本刀泪流满面一下先。





中山·林家俊

正值《P4G》炙手可热之时，同人创作也是风起云涌，佳作频现。这幅偶像歌手久慈川理世为主角的画作以蓝天大海为背景，为炎热的夏日送来了一份清凉。理世俏皮可爱的神情捕捉得相当到位，不愧是当红的美少女偶像，可爱得没话说！



香港·EXAM

以“《洛克人》系列”男二号作为主角在掌机平台上推出的“《ZERO》系列”凭借爽快的游戏节奏受到了不少爱好者的认可。图中手持光剑的ZERO眼神坚毅、动作帅气，再现了在战争中活跃的英雄形象（by洛克）。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

更多，访问：73139.blog.163.com



更多，访问 73139.blog.163.com

Fan48 AKB48资讯综合志 Vol.2

112页全彩大16开+影像DVD盘+板野友美双面海报

AKB48资讯综合志，48家族相关的新闻、专题、美图等精彩内容尽收其中！



- 48企划 -

AKB0048综合特集

以AKB48为题材的动画《AKB0048》正在热播中，这次找来作品的主要声优秦佐和子、佐藤亚美菜、仲谷明香等人以及导演河森正治，一起来谈谈关于这部作品的内容。

敢于登上《苦役列车》

前田敦子×山下敦弘导演访谈

前田敦子与电影导演山下敦弘的对谈，一起来看看电影诞生背后的秘话。

- 48美图 -

48家族成员精美平面写真大汇集

制服、泳装、Cosplay应有尽有

- 48自由谈 -

这辑开始将新设投稿栏目48自由谈，你对AKB48有什么看法和感想，欢迎在这里畅所欲言。

- 光盘收录 -

AKB王道综艺《AKBINGO！》连载

7月下旬　全国上市

OtaQ 亚洲动漫游戏文化专门志 Vol.3

112页全彩大16开+影像DVD光盘×1+大海报



本期《OtaQ》再次带各位回到ACG天国日本，全方位体验在东京Big Sight举办的最大规模的娃展Doll Party，同时随我们一起参加在秋叶原举办的“Culture Japan Night”，主办者Danny Choo在本辑也会继续为我们带来“Culture Japan”第二季电视节目，不仅独家官方授权并配以简体中文字幕，本期的“Culture Japan”还将增加720p的高清数据格式，收藏价值满点。其他精彩栏目还有DOLL摄影专题、日本图文游记、AKB总选举特辑以及首次登陆国内的日本MAGES./5pb.的官方专栏。演唱会直击则囊括香港ANS现场报道以及Suara、May'n的图文专访，精彩不容错过。此外，本期继续送出原创海报赠品。

已上市　各地报刊亭销售中

萌×绘 Vol.2

大16开80页全彩画刊+DVD数据光盘+精美大尺寸珍藏海报



“画师鉴赏”栏目一口气为大家带来驹都英二、樱泽泉、冬之春秋和小崎裕典四位人气画师的最新画集欣赏及文字介绍，清新亮丽的色彩能令读者们的双眼得到放松的享受。当下炙手可热的美少女卡牌游戏《扩散性百万亚瑟王》相信大家已有耳闻，本期将带来本作的完整入门级攻略，带领大家不走弯路快速了解游戏的魅力！另外还有POP老师原创的萌化手机娘介绍以及萌帝军事大讲堂·突击步枪篇等精彩内容哦！

7月27日　全国上市

掌机王SP Vol.187

暑期特辑｜全彩288页+DVD光盘

本次暑期特辑包含丰富多彩的内容，专题企划则准备了以小编制作的《我的暑假》、掌机屏幕发展史话和人气大作的衍生小品为主题的三篇文章，共同回忆并体验暑期的特别生活。游戏的特快攻略则包括《世界树迷宫Ⅳ》、《时间旅人》、《魔法工厂4》、《潜龙谍影HD》、《无双大蛇2特别版》、《骷髅大冒险》等备受关注的暑期大作，帮助您足不出户地在凉爽的室内顺利攻关。此外还有《神宫寺三郎》官方网络小说、广州萤火虫漫展、《梦幻之星在线2》、用PSV遥控PS3等观赏性和实用性兼备的内容。



7月底　全国上市

模魂志 Vol.70

大16开160页+DVD

在《高达AGE》被玩家的各种不同声音围绕之时，当中的维根系列机体却获得了意外的多数好评。本辑将以这些比主角人气更高的维根杂兵机为题材，展开一次既休闲又充满乐趣的模型制作专题。《高达SEED》10周年纪念MG第二作的迅雷高达于本月上市，本辑将为您火速展开制作攻略，回味充满爱的《高达SEED》时光。暑假期间，随着多部动漫作品的热播，相关的周边也在近期火速升温，多款美少女人形以及潮流玩具新品都将在本辑为你逐一进行实物点评。



7月22日　全国上市

疯狂暑期迎来游戏大潮
UCG杂志电子版今夏隆重呈献
绝对“夏”你一跳

马上登录《游戏机实用技术》APP平台（在APP STORE中搜索“UCG”并下载）
或登录读览天下网站（http://ucg.dooland.com/）
即可在线、下载阅读所有UCG杂志！没有UCG陪伴的暑假是不完整的，立即下载吧！

更多，访问：73139.blog.163.com